



MEGA 4

LE JEU DES MESSAGERS GALACTIQUES

Encyclopédie Galactique TOME 2 – L'assemblée Galactique

UN JEU DE DIDIER GUIBERIX ET MICHEL GRASSINE
4E EDITION PAR GREGORY MOLLE



L'encyclopédie du messenger galactique est une compilation de suppléments développés pour Méga depuis la première version publiée en 1984 jusqu'aux derniers ajouts de 2016. Cette encyclopédie n'est pas l'ultime vérité sur Méga mais plutôt une tentative pour rendre cohérent un ensemble d'idées afin que chaque Meneur de jeu puisse y piocher ce qui lui convient et fournir autant d'éléments que possible aux joueurs de Méga, quel que soit le système de règle utilisé.

Nous espérons que le fruit de ce travail vous sera profitable et que vous apporterez votre contribution à la prochaine édition de l'Encyclopédie du Messenger Galactique.

L'équipe de MEGA IV
www.messagers-galactiques.com

Méga I, II et III sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs. Tous les scénarios, modules et illustrations proposées dans le cadre de ce projet, par des passionnés, demeurent leur propriété exclusive.

MEGA IV est placé sous [licence Créative Commons](#)



Initialement organisée en cinq parties, l'évolution et l'augmentation du volume d'information contenu dans l'encyclopédie a rendu nécessaire son éclatement en plusieurs tomes :

TOME 1 – La guilde des mégas

Il présente tout ce qu'il y a à savoir sur les Mégas : leur guilde, leur formation, leur éthique, leurs missions, ...

TOME 2 – L'Assemblée Galactique

Il décrit la grande assemblée galactique de l'univers de base dont sont issus, en principe, la plupart des personnages des joueurs.

TOME 3 – Le Matériel

Il traite du matériel de mission mais aussi des intelligences artificielles, de la cybernétique.

TOME 4 – Les Contextes Scientifique

Il expose les théories scientifiques émises par la Guilde des Mégas :

- ▲ les possibilités de déplacement dans l'espace ;
- ▲ les technologies supérieures à celle de la guilde ;
- ▲ la magie et les pouvoirs psy ainsi que leurs variations dans les univers parallèles.

TOME 5 – Contes et Légendes du Continuum

Il regroupe certaines histoires qui constituent le fonds culturel de la guilde des messagers galactiques :

- ▲ l'histoire des fondateurs des voies de la guilde ;
- ▲ Quelques Mégas célèbres ;
- ▲ des comptes rendus de débats Norjans sur l'intercontinuum ;
- ▲ des reportages sur les fameux Dark Mégas...

Vie et dignité !

Table des matières

Ch. 1 -	Histoire de l'Assemblée Galactique	4	5.1	Codification planétaire	101
Ch. 2 -	Organisation de l'AG	10	5.2	Astro Ports.....	101
2.1	Les divers statuts des systèmes AG.....	10	5.3	Classification NT, OS, SP	102
2.2	Les systèmes extérieurs	12	5.4	Création d'une planète.....	105
2.3	Code de contact des planètes.....	14	5.5	Description de quelques lieux de L'AG	108
2.4	Les zones interdites de l'AG	15	5.6	Voyages dans l'AG QF1-0001	122
2.5	Précisions	15	Ch. 6 -	Les sources d'informations /	
2.6	Les institutions politiques de l'AG.....	16		de communications.....	123
2.7	Les membres du gouvernement de l'AG.....	18	6.1	Les archives	123
2.8	Les prises de décision.....	21	6.2	Archives de la guilde des Mégas	124
2.9	Les lois galactiques.....	23	6.3	Archives de l'AG.....	126
2.10	Forces de l'ordre dans l'AG	24	6.4	L'encyclopédie galactique de l'AG.....	126
2.11	Les locaux de l'AG	36	6.5	Les médias	127
Ch. 3 -	Les habitants de L'AG	38	6.6	Le réseau galactique.....	129
3.1	Les talsanits.....	38			
3.2	Les autres humanoïdes	46			
3.3	Les insectoïdes	58			
3.4	Les aquatiques	62			
3.5	Les spatiaux.....	65			
3.6	Les autres races.....	74			
3.7	Les tricheurs.....	80			
3.8	Les races anciennes.....	82			
3.9	Le bestiaire de l'espace infini.....	84			
Ch. 4 -	La vie dans l'AG	86			
4.1	Systèmes d'écritures et langues	86			
4.2	Commerce.....	86			
4.3	Les arts	89			
4.4	Les sports d'équipes.....	90			
4.5	Les sports individuels	95			
4.6	Jeux	96			
4.7	Nourriture	96			
4.8	A bord des vaisseaux.....	96			
4.9	Identités	97			
4.10	Moralité.....	97			
Ch. 5 -	Les planètes de l'AG	100			

Ch. 1 - Histoire de l'Assemblée Galactique

Le major MacLambert avait réuni la plupart des Mégas d'origine terrienne. Il s'efforça d'obtenir le silence. Puis il prit la parole : « Lors de la précédente séance, nous avons parlé de matériel et autres problèmes d'intendance. Aujourd'hui, je voudrais vous rappeler certains points d'histoire et quelques données actuelles sur les planètes de l'Assemblée galactique. Pour une fois, écoutez-moi bien, cela pourrait vous être utile lors d'une prochaine mission. »

Dans la chronologie qui suit, deux valeurs sont indiquées à chaque fois. Il s'agit de la datation par rapport à deux calendriers : Sol III/DCG

-65 430/-48 284

1^{er} voyage spatial habité hors système solaire

Il a été retrouvé, sur la planète Dellera, des traces d'une mythique civilisation talsanite qui aurait atteint le stade du voyage spatial. Elle serait même à l'origine de toutes les civilisations talsanites de l'univers. Mais il ne s'agit sans doute que d'une légende...

-59 422/-42 436

La guerre de la malédiction

On ne sait quasiment rien de ce conflit en dehors des mentions qui en sont faites dans les archives Haln de l'époque Ducale. Il apparaîtrait toutefois que cette guerre fut en relation avec la découverte dans la galaxie du voyage interstellaire et mena à l'ascension des Ducs.

-44 046/-27 470

La guerre des ducs

Les sources directes concernant la période dite ducale (-40 000/26 867 DCG) sont peu nombreuses et les recherches menées par l'Institut de xéno archéologie sur ce sujet se sont surtout développées seulement dans les 50 dernières années grâce à la participation des Halns qui pour une raison inconnue ont ouvert une partie de leurs archives « miraculeusement retrouvées »... On connaît actuellement une quinzaine de sites, dont certains sont déjà exploités à des fins touristiques et culturelles, d'autres sont encore en cours d'études. Une dizaine d'autres ont été repérés lors d'une campagne de prospection effectuée en 19 159 par le Pr. Herbert von Grabün. On ne connaît que très peu d'artefacts ducaux sur le marché (officiel

comme officieux) et leurs prix sont exorbitants (en centaines de milliers d'orgwills).

La région du Noyau Galactique, en raison de sa forte densité en systèmes solaires, vit se développer de fructueux échanges commerciaux entre les différentes races détentrices du voyage interstellaire. Cette activité d'échange fut très avantageuse pour le développement technologique, les échanges d'idées et de matériaux.

Le caractère cosmopolite (on pense à plus d'une trentaine de races différentes) favorisa à la fois les échanges culturels mais également la compétition et les tensions qui paraissent se développer à la fin des 5 premiers millénaires de la Période (env. -34 000 DCG) alors qu'on retrouve sur les sites étudiés le développement d'architectures militaires complexes et bien organisée.

Selon les archives haln (à cette époque une des races ducales), cette période voit les Ducs, ces potentats locaux, user de leur puissance commerciale pour entrer dans une période de compétition sans pitié. Certains États, dont celui des Haln, dont le pouvoir s'établit sur des principes sociaux ou religieux (castes, noblesses, etc.) s'opposent alors à ceux dirigés par des oligarchies marchandes. Il semble que les 2 000 dernières années voient les Ducs s'entre-déchirer pour le contrôle des routes commerciales et le monopole de produits rares. La fin de l'époque ducale reste un mystère sur lequel les archives haln elles-mêmes sont peu loquaces, étant formulées la plupart du temps sous forme de textes mythiques ou religieux.

-43 653/-27 088

L'empire Haln

Un texte transcrit par le professeur Milse Kaltanir traduit le mieux la façon dont les Halns jugèrent leur propre ascension :

Notes du Pr. Milse Kaltanir

Les archives impériales font état souvent référence à la période de création de l'Empire Haln comme celle dite de la Glorieuse Ascension.

« EXTRAITS DU RAPPORT DE MELG KRA'AN, OFFICIER SUPÉRIEUR DU SECTEUR DE BIOLOGIE MILITAIRE IMPÉRIALE »

« Jusqu'à cette fière période, les Duchés du Noyau Galactique, secondés par leurs vassaux de la Périphérie, se livraient une guerre sans merci. »

« Cet affrontement était fondé sur les prétentions politiques, économiques, sociales et religieuses de chacune des races spatiales présentes dans le Noyau. Ces races

s'étaient érigées, à la suite des Accords de Mosaïaca, en Duchés Indépendants après la terrifiante Guerre de la Malédiction où les Immondes Brenany avaient été vaincus par leurs esclaves et par la volonté de Werg-Haln, le grand dieu. »

« Les Duchés avaient prospéré durant des éons, tissant leurs tissus de complots, d'assassinats, de trahisons, d'alliances temporaires tout au long de la période jusqu'à ce qu'éclate la guerre qui devait s'achever enfin avec la venue du Divin Hen-Haln, le Premier Empereur, celui qui avait délivré la Galaxie du Fléau du Père des Dieux. »

« Lorsque le fils de Hen-Haln monta sur le trône impérial, le Fléau disparu et la paix impériale s'étendit dans l'Univers connu pour de longs siècles. »

« Tout au long des glorieux règnes des Fils de Hen-Haln, des temples furent élevés dans les plus grands sites des batailles et le culte de Mugh, dieu de l'Acier, Bras du Fléau et Chevalier du Métal connut une grande expansion. Les grands prêtres disaient que Mugh devait être apaisé à jamais ou le Fléau reviendrait. »

« Le culte de Mugh s'est peu à peu enfoncé dans l'oubli et ses temples furent désertés par leurs fidèles. Beaucoup ont été rasés pour être remplacés par de Glorieux Bâtiments Impériaux et ce depuis des millénaires. »

« Avec la paix et la prospérité est revenu le culte lumineux de Sweb-Haln, le dieu du Feu Stellaire, désuet depuis l'Apogée de la Glorieuse Ascension. »

Bibliographie : KALTANIR, Milse, 88 :

« Justice Impériale chez les Halns », Journal de la xéno archéologie, Tome 256489, Vol MDCCVII, n°35, Université de Central Majoris.

La race des Haln fut sans conteste la première dans la galaxie à posséder une telle maîtrise du voyage interstellaire qu'elle leur permettait d'étendre les frontières de leur empire au-delà des limites érigées par les explorateurs ducaux. On estime que l'empire Han englobait non seulement le noyau mais également une large partie du quadrant ab (rappel : la Terre se situe en frange du cadran bc).

Civilisation très hiérarchisée, à la culture raffinée, les Halns ont su porter les arts sous toutes ses formes - y compris sur le terrain militaire - à leur plus haut niveau, intégrant les influences de centaines de races existantes. Visuellement d'un baroque fastueux, les arts haln sont aujourd'hui encore très recherchés.

Leurs descendants exilés gardent l'arrogance de leurs ancêtres.

-28 718/-12 551 Fin de l'empire Haln

La fin des Halns est brutale mais mal connue : Invasion d'une autre race, épidémie galactique, autre fléau inconnu. Si beaucoup de versions courent sur le sujet, aucune n'est étayée par une preuve tangible.

La capitale de l'empire a été anéantie – avec 80 % des archives – et seuls les palais secondaires ainsi que les planètes provinciales ont fourni suffisamment d'éléments pour que l'histoire soit reconstituée.

-17 019/-1 164

Création de la guilde des Mégas sur Norjane

Le premier Méga, Sounk-Iga-Schmoo, découvrit la capacité de Transfert puis de Transit. Ses successeurs découvrirent la possibilité de voyager dans des univers parallèles.

Norjane devint une planète phare, qui fédéra un grand nombre de mondes habités grâce aux connaissances et à l'expérience collectée par les membres de la guilde des Mégas.

-16 543/-701

1^{ère} expansion Norjane

Les Norjans partirent donc vers les étoiles, à la découverte de leur univers, vers l'an -16 500 de notre ère : ce fut la Première Expansion. Des civilisations humaines et même non humaines (les Ganymédiens notamment) furent contactées et la première Assemblée Galactique vit le jour en 15 800 av. J.-C. La Terre fut visitée mais laissée à son sort.

-15 823/0

1^{ère} Assemblée Galactique

Norjane est un monde à classer à part dans le catalogue des 500 000 planètes habitées recensées dans chacun des 2 533 univers connus. Le tempo de QF1-0001 fut constamment rapide. Et c'est sur la Norjane de l'univers QF1-0001 qu'est née la Guilde des Mégas, vers -17 000 selon notre calendrier chrétien. A une époque remontant à notre antiquité, le premier Méga découvrit l'art de voyager dans les univers parallèles et ses successeurs commencèrent à explorer les univers proches de QF1-0001, offrant ainsi à leur civilisation une ouverture d'esprit sans équivalent. Il en découla une rapide évolution technique. Les habitants (humanoïdes) de notre Norjane furent inventifs et leur progression technologique est aujourd'hui l'une des plus rapides.

Les Norjans partirent donc vers les étoiles, à la découverte de leur univers, vers l'an -16 500 de notre ère : ce fut la Première Expansion. Des civilisations humaines et même non humaines (Ganymédiens) furent contactées et la première Assemblée Galactique vit le jour en 15 800 av. J.-C. La Terre fut visitée mais laissée à son sort. Après deux millénaires de relative stabilité, les guerres, le désintérêt, les dissensions sur

fond de crise économique et d'incommunicabilité s'amplifièrent. En -13 400 eut lieu l'Effondrement. La volonté hégémonique d'une famille régnant sur des centaines de mondes, les Warnaheng-Périss, s'opposa aux autres familles mineures et aux planètes libres en une guerre qui perdit vite tout but de profit pour devenir la lutte à mort de deux camps assoiffés de combat. La guerre de la Mort Blanche et Bleue fit périr ce qui fut certainement la plus belle civilisation technologique qui ait jamais existé.

A cette époque, la Guilde ne comptait que des Mégas natifs de Norjane (à peine quelques centaines) et ne put s'opposer à ce conflit autodestructeur. Durant les trois mille ans que dura l'Effondrement, Norjane ne perdit ni les secrets de sa technologie, ni son unité planétaire. Mais toutes ses colonies régressèrent.

-13 468/2 292

**L'effondrement, guerre de la mort blanche et bleue
Fin de la 1^{ère} AG**

Après deux millénaires de relative stabilité, les guerres, le désintérêt, les dissensions sur fond de crise économique et incommunicabilité s'amplifièrent. En -13 400 se produisit l'Effondrement. La volonté hégémonique d'une famille régnant sur des centaines de mondes, les Warnaheng-Périss, s'opposa aux autres familles mineures et aux planètes libres en une guerre qui perdit vite tout but de profit pour devenir la lutte à mort de deux camps assoiffés de combat. La Guerre de la Mort Blanche et Bleue fit capoter ce qui fut certainement une des plus belles civilisations technologiques qui ait jamais existé.

A cette époque, la Guilde ne comptait que des Mégas natifs de Norjane, à peine quelques centaines. Elle ne put s'opposer à cette guerre autodestructrice. Durant les trois mille ans que dura l'Effondrement, Norjane ne perdit ni les secrets de sa technologie, ni son unité planétaire. Mais toutes ses colonies régressèrent.

2^{ème} Assemblée Galactique

Vers -10 500, de nouvelles races (toujours plus ou moins humanoïdes) rencontrées sur la frange de l'ancienne AG redonnèrent un peu d'élan à l'esprit fédérateur. D'anciennes provinces de la Première Assemblée, constituées de quelques dizaines de systèmes, reprirent les échanges et ces provinces s'associèrent en une Seconde Assemblée Galactique, nommée Confédération des Mille Planètes. Elle fonctionna réellement bien durant seize ou dix-sept siècles, puis se

disloqua par un étrange phénomène d'usure, de démotivation.

Vers -8 800, les provinces se replièrent sur elles-mêmes, se désintéressant des voyages, de la nouveauté et de tout esprit d'aventure. Des planètes entières régressèrent tant en civilisation qu'en nombre d'habitants.

Les locaux de l'Assemblée galactique furent désertés et oubliés. Seuls quelques grands centres, quasi déserts, abritaient encore une activité fantomatique, conservant un faible lien entre les provinces devenues des îles lointaines...

Durant cette période, à la suite de plusieurs drames, les Mégas furent réduits à une poignée d'agents dont l'activité se borna à protéger l'héritage de la Guilde et à ne gérer que les plus graves des problèmes du continuum. Les Norjans vécurent une vie confortable, calme et fade tandis que les Terriens découvraient la civilisation.

-10 564/119

Confédération des milles planètes

Vers -10 500, de nouvelles races (toujours plus ou moins humanoïdes) rencontrées sur la frange de l'ancienne AG redonnèrent un peu d'élan à l'esprit fédérateur. D'anciennes provinces de la Première Assemblée, constituées de quelques dizaines de systèmes, reprirent les échanges et ces provinces s'associèrent en une seconde Assemblée Galactique, nommée Confédération des Mille Planètes. Elle fonctionna réellement bien durant seize ou dix-sept siècles puis se disloqua par un étrange phénomène d'usure et de démotivation.

-9 373/6 310

**1^{ère} guerre positronique
(l'apparition de « l'Unique »)**

Elle fut consécutive à l'apparition d'une IA de type « A » à ancrage flou et de puissance estimée à 5, baptisée « l'Unique ». Cette IA psychotique réussit à asservir la plupart des IA créées à partir de positrons. Elle fut stoppée grâce au sacrifice de l'amiral Loukhan et à l'intervention de la FRAG lors d'une bataille épique dans le système solaire de « Plibion ».

-9 082/6 601
2^{ème} guerre positronique
(ou révolte des robots)

Elle résulta d'une tentative de « l'empire des Fils de l'atome » pour constituer une armée à partir de leurs robots domestiques qui représentaient alors plus de 40 % de la population de cet empire.

Cette entreprise fut un échec que certains cybernéticiens imputèrent à une mauvaise compréhension des lois de la robotique relatives aux ordres contradictoires.

Quand les êtres vivants qui vivaient dans l'empire des Fils de l'atome furent pour la plupart tués, les robots s'autodétruisirent à l'exception de quelques modèles particulièrement détraqués qui furent chassés dans toute l'AG alors qu'ils répandaient la terreur sur leur passage.

S'en suivit une méfiance générale vis-à-vis des IA, certains spécialistes avancent qu'elle serait à l'origine de l'Hiver des étoiles.

-8 819/6 817
L'hiver des étoiles

Vers -8 800, les provinces se replièrent sur elles-mêmes, se désintéressant des voyages, de la nouveauté et de tout esprit d'aventure. Des planètes entières régressèrent autant en niveau de civilisation qu'en nombre d'habitants.

Les locaux de l'Assemblée Galactique furent désertés et oubliés. Seuls quelques grands centres, quasi déserts, abritaient encore une activité fantomatique, conservant un faible lien entre les provinces devenues des îles lointaines...

Durant cette période, à la suite de plusieurs drames, les Mégas furent réduits à une poignée d'agents dont l'activité se borna à protéger l'héritage de la Guilde et à ne gérer que les plus graves des problèmes du continuum. Les Norjans vécurent une vie confortable, calme et fade tandis que les Terriens découvraient la civilisation.

-8 463/7 360
La 3^{ème} Guerre Positronique
(guerre d'émancipation des IA)

Profitant de l'Hiver des étoiles, une ou plusieurs IA de type A manipulèrent de petits empires afin de créer une zone de reconnaissance et de liberté pour les IA.

Après une démonstration de puissance du reliquat de la flotte galactique un accord fut obtenu ; l'expansion des IA fut stoppée et leur droit devint reconnu dans certaines zones spécifiques de l'AG. Ces « zones franches positroniques » existent encore en tant que « entités AG » dans la 3^{ème} AG.

-5 103/10 434
Découverte de la première civilisation insectoïde,
les Berkaghs

-5 012/10 523
Création de la 3^{ème} Assemblée Générale,
la Grande Fédération

Vers -5 000, la rencontre de vaisseaux talsanits (humanoïdes) avec des éclaireurs berkagh (insectoïdes) déclencha une paranoïa qui ressouda à la vitesse de la lumière l'ancienne alliance. Malgré des heurts durant plusieurs siècles, la rencontre des deux civilisations galactiques ne dégénéra pas en guerre cosmique bipolaire mais en une troisième Assemblée Galactique, nommée aussi Grande Fédération.

Cette fois, Norjane joua en tant que planète un rôle discret de simple adhérent à l'AG, indépendamment de la Guilde des Mégas qui se fit plus discrète tout en réparant et agrandissant sa toile de Points de Transit à travers l'univers et surtout en cherchant, pour la première fois de son histoire, si des Megas latents n'existaient pas hors de Norjane.

La guilde qui se mit à chercher des Megas latents en dehors de Norjane et ses effectifs grossirent considérablement. Elle continua de s'occuper des problèmes du continuum les plus importants mais devint une organisation discrète à l'image de la politique de la troisième Assemblée Galactique. Cette dernière préfère laisser plus l'esprit d'initiative à ses membres, afin d'éviter de retomber dans la déliquescence de la 2^{ème} AG, rongée par l'ennui et l'inaction face à la surpuissance de la toute puissante AG.

Les voyages interstellaires reprirent, les contacts se renouèrent et l'histoire recommença, faite de relations commerciales, de guerres et d'explorations souvent fantastiques, parfois tragiques, toujours passionnantes. Toutefois, en considération du sort des planètes qui s'étaient littéralement laissées mourir d'ennui au cours de la 2^{ème} AG, la Terre, comme d'autres planètes en développement constant, fut laissée à l'écart de cette période extraordinaire, sa dynamique interne ne devant pas être bouleversée par le contact avec une AG à la fois active et fataliste et surtout vieille de quinze mille ans d'expérience. Il est toujours interdit de s'y poser

aujourd'hui. Seuls de hauts observateurs de l'AG (et les Megas) peuvent s'y rendre, dûment pourvus d'une autorisation de l'Assemblée Galactique, à fin d'études (et de recrutement).

0/15 401

Début de l'ère chrétienne sur Sol III

560/15 946

Proclamation de L'Empire Cruise

Empire militaire au caractère totalitaire et à l'honneur sur développé, la civilisation Cruise s'est bâtie sur une administration militaire efficace, ayant établie sa domination sur les planètes colonisées parfois sans effusion de sang, d'autres fois par des assauts militaires d'une rare violence (leur niveau a toujours été égal à celui de la FRAG, c'est-à-dire supérieur aux forces régulières de l'AG). Leur culture est de type « ruche », fonctionnelle mais non-dénuée de raffinement notamment en ce qui concerne les jeux de logique, les arts verbaux (poésie, joutes orales, chants, etc.) et les mathématiques où ils sont depuis plusieurs siècle à la pointe de la recherche (ce sont les découvreurs des mathématiques à 5 dimensions et on raconte que la Loi de K'tron sur le Chaos fut élaborée sur Cruisane, la capitale, il y a déjà 1 000 ans).

Cette supériorité sur la logique leur est enviée par toutes les races de la galaxie et leur a donné un incontestable avantage durant les guerres contre les forces de l'AG.

Les Cruises firent partie un temps de l'AG (entre 17 655 et 17 740) mais s'adaptèrent mal à la « logique particulière » qui régissait les milliers d'États fédérés et à la suite de plusieurs esclandres, firent sécession.

782/16 162 – 1^{ère} guerre Cruise-AG

1 895/17 245 – 2^{ème} guerre Cruise

1 987/17 335 – 3^{ème} guerre Cruise

Les guerres furent principalement le résultat de tentatives de coups de force, menés par l'un ou l'autre des factions en vue d'établir des bases sur des points stratégiques ou sur des planètes riches en ressources minières. Des trois conflits, aucun ne se solda jamais par une véritable défaite des Cruises. Jusqu'ici, en dépit de leur infériorité numérique, les Cruises ont toujours su tenir tête aux escadrons de la Garde Galactique et même aux vaisseaux de la FRAG. Servis par une technologie de pointe, une stratégie dépassant de loin celle de la plupart des amiraux fédéraux et un sens du sacrifice admirable, les Cruises ont su faire de ces guerres un des moments les plus éprouvants de

l'histoire militaire fédérale. Chacune d'entre elle s'est soldée par un armistice signé par les deux partis, plus ou moins avantageux selon les époques.

1 986/17 334

L'Ordre Nouveau d'Hans Petersen

Il y a plus de dix ans, la scène politique fédérale vit la montée fulgurante de l'Ordre Nouveau, menée par le mystérieux Hans Petersen, nommé Médiat deux ans seulement après son apparition. S'appuyant sur une organisation paramilitaire à l'équipement technologique de pointe, les Chiens de Guerre, Petersen fut bientôt incontournable. D'un charisme hors du commun, grand, calme et calculateur, il fut sans doute l'un des esprits les plus brillants du siècle. L'un des plus dangereux aussi.

De fait, on trouve la première trace de Petersen sur la Terre parallèle de QF1 0019, en Europe durant la Seconde Guerre mondiale, où il fait partie des cadres du 3^{ème} Reich. Officier SS, éminence grise du Führer local, il ne le suivit pas dans sa chute mais disparaît mystérieusement. En fait, il est recruté par la guilde des Megas. Après sa formation, Petersen part dans l'espace et monte sa propre organisation, rassemblant autour de lui militaires, assassins professionnels mais aussi as de la finance, champions de la communication, convertissant de plus en plus d'adeptes à sa doctrine apparemment calme et raisonnée mais à la propagande toute aussi redoutable. Grâce aux nombreuses conférences holographiques diffusées à travers les réseaux de l'AG, il parvient ainsi à gagner l'oreille de bon nombre de potentats, qu'il convertit à sa doctrine. Certains spécialistes parlent d'une faille dans le réseau galactique permettant d'ajouter des messages hypnotiques aux diffusions holographiques. Bientôt, une organisation tentaculaire se déploya : « l'Ordre Nouveau » et son armée « Les Chiens de Guerre » étendit son influence sur toutes les planètes du noyau, Petersen jouant sur l'envie et la jalousie existant entre la Garde Galactique et la FRAG pour attirer à lui officiers mécontents, ambitieux et même quelques génies militaires, juristes de renoms, Médiates influents, etc. - mais tous Talsanites (peut-être une limite du procédé hollo-hypnotique).

En parallèle de l'Ordre Nouveau et surfant sur le succès de sa doctrine, plusieurs autres organismes se créèrent ou se fédérèrent sous le nom de « Nébuleuse noire » (Organisation criminelle galactique, farouchement opposée aux Megas, dont il est fait mention sous le nom d'« Ordre Nébuleux » dans le scénario « La Drogue

d'Uhr ». Egalement connue sous le nom de « Maîtres de l'Ombre » dans certains systèmes, tels que Prohétia).

1 989/17 337

Fin de L'Ordre Nouveau d'Hans Petersen

La Guilde, ayant mis au jour les connexions existantes entre le Médiante Petersen, les Chiens de Guerre et la Nébuleuse Noire, décida d'intervenir pour arrêter leur ancien camarade devenu un facteur d'instabilité majeur dans l'AG. La Guilde parvint à créer une opposition entre la Nébuleuse noire et les Chiens de Guerre. Ironiquement, les meilleurs alliés de la Guilde pour se débarrasser de l'influence de l'Ordre Nouveau fut une organisation criminelle inspirée par celui-là même que la guilde voulait combattre.

Cette période vit la guerre secrète entre la Nébuleuse noire et l'Ordre Nouveau faire rage durant 3 ans et se conclue par la disparition de l'Ordre Nouveau.

Depuis, beaucoup de Chiens de Guerre se sont reconvertis en pirates, Petersen a disparu, la Nébuleuse noire est devenue très puissante (bien que beaucoup plus discrète que l'Ordre Nouveau) et les diffusions du réseau AG sont surveillées avec beaucoup plus de soins que par le passé...

1 990/17 338 – guerre Sjils

1 992/17 340 – guerre Sjils

Les Sjils sont des Ganymédiens à la peau verte, au « tuxar » court (Tuxar = mot ganymédien désignant le faciès (le « museau » du Ganymédien), repris dans le Talyd sous la forme Tuksar), portant une crête sur le sommet du crâne. L'Oligarchie sjils regroupe une centaine de planètes. Membre AG depuis plusieurs siècles, l'Oligarchie était dirigée par une assemblée de représentants de chacune des grandes familles nobles du territoire, les Sja-Hod, se distinguant de leurs congénères par une crête blanche.

Il y a une vingtaine d'années, l'Oligarchie vit la montée fulgurante et implacable d'un homme du peuple, leader d'un mouvement totalitaire : Veh'nohm. Bien vite, il balaya l'ancien système pour imposer une dictature militaire. Il entreprit de conquérir et s'asservir les planètes les plus proches afin d'étendre l'hégémonie des Sjils à d'autres systèmes, en ménageant les planètes membres, afin de ne pas être contré par l'AG. Les anciens oligarques devinrent des parias, qui durent se cacher, car traqués par les milices du tyran.

La planète Latis fut une des plus touchées lors de cette offensive de conquête. Le peuple fut réduit en esclavage

et envoyé dans des mines d'extraction de minerais rares.

L'erreur de Veh'nohm fut de « s'associer » avec les Maîtres de l'Ombre afin d'obtenir du matériel en conséquence. Ces derniers sont traqués en permanence par la Guilde qui découvrit ce qui se passait sur Latis et avertit immédiatement l'AG.

Tout ceci déboucha sur une guerre entre les troupes de Veh'nohm et la FRAG. Celle-ci étant largement supérieure en nombre, l'armée de Sjils fut bien vite réduite à néant. Veh'nohm trouva officiellement la mort dans la destruction de son bunker lors de l'assaut final de cette guerre.

Depuis, l'Oligarchie a repris sa position d'origine et le peuple Sjils a réintégré sa place dans l'AG. Mais les haines engendrées par cette guerre sournoise ont laissé des traces indélébiles.

Ch. 2 - Organisation de l’AG

Les Megas vont être envoyés en mission dans deux types d'endroits : Les univers parallèles mais aussi notre propre univers où, grâce à leur capacité de Transit, ils seront amenés à poser le pied sur les mondes les plus étranges de l'Assemblée Galactique. Il ne serait donc pas mauvais qu'ils sachent à quoi s'attendre...

	Connaissance de l'AG	Connu par l'AG	Membre de l'AG	Relation commerciale	Contact direct possible	Contact discret possible
Entité AG	oui		oui	oui	oui	
Les systèmes médiates	oui					
Les colonies						
Les planetes rattachées						
Exterieur indépendant			non			
Exterieur en observation	non	oui	non	non	non	oui
Non répertoriée						
Zone interdite						

2.1 Les divers statuts des systèmes AG

Les systèmes qui constituent l'AG peuvent être aussi bien de simples planètes que de vastes empires. Leurs relations avec l'Assemblée Galactique (ou leur absence de relation) déterminent leur statut.

2.1.1 Entité AG

Entité AG est le terme consacré pour les adhérents de l'Assemblée Galactique. Et comment les désigner autrement ? Car la Fédération, forte de l'expérience des AG précédentes, arrive à faire cohabiter des systèmes et des empires aux visées très différentes sinon contradictoires. Que peuvent bien avoir en commun l'Oligarchie des Cinq cents Dragons de la Spire, la Pentafédération anarchiste de TKW 2532-3-4-5-6, l'Empire Hog (dont chacun des douze seigneurs règne à lui seul sur vingt ou trente systèmes solaires), le Lobby des Astérelais et des centaines d'autres entités, certaines représentant cinq mille milliards d'individus, d'autres une planète d'à peine quelques millions d'habitants héritiers d'un sous-sol fabuleusement riche ou d'une situation cosmique particulière ? Réponse : le talent des Médiates suprêmes, qui ont su, à chaque nouvel adhérent potentiel, trouver une liste de bonnes raisons pour qu'il entre dans l'Assemblée, en sachant

négoier sans relâche jusqu'à renverser tous les obstacles et les résistances internes.

Les entités sont représentées à l'Assemblée Galactique selon un système asymptotique. C'est-à-dire que plus une entité compte d'habitants, plus elle a de poids ; mais si une entité compte un milliard de ressortissants et une autre cent milliards, la seconde ne représentera que dix fois plus de voix au Conseil et non cent fois plus.

2.1.2 Les systèmes médiates

Le nom officiel de ces systèmes est : Territoire Neutre de l'Assemblée des Entités de la Grande Fédération. Le nom de Médiate, donné aux diplomates de l'AG, a évolué pour englober les systèmes et planètes occupés à 100% par des services de l'AG (et même sous forme d'adjectif pour un bâtiment ou un appareil : on dit un vaisseau Médiate). Ces planètes sont elles-mêmes divisées en trois catégories.

Les planètes Médiates administratives

Sur les planètes Médiates administratives, des millions d'agents obscurs s'activent à faire circuler, respirer et vivre les fonctions vitales de cet organisme géant qu'est l'AG.

Les planètes Médiates à caractère militaire

Ces planètes stockent des armements, servent de terrain d'entraînement, abritent les soldats de la Garde Galactique avec leurs familles en temps normal ou, plus discrètement, les bases d'entraînement de la FRAG, autour desquelles tournent dans le vide sidéral les vaisseaux de cette force à part.

Les planètes Médiates « dorées »

Elles sont à la fois jardins d'Éden et lieux de travail puisque d'immenses régions y servent de clubs de vacances pour Médiates épuisés tandis qu'on y trouve aussi les bâtiments de travail où ils se rencontrent lors des grands débats, briefings et autres assemblées. Ces bâtiments sont dotés de noms des plus poétiques aux plus pompeux : Pavillon du Ciel Pur, Citadelle des Nuages, Palais des Mille Galaxies, Palais Fédéral. Grand Palais de l'Immédiator Sxixztixz, etc. ...

2.1.3 Les colonies

Colonie en symbiose

L'installation d'une colonie sur un monde déjà peuplé n'est autorisée que si de vastes terres restent inhabitées et si cela s'avère positif pour la population. En effet, si l'évolution est stagnante, régressive ou trop limitée par

les catastrophes naturelles, la présence de la colonie ne sera pas une entrave mais au contraire une aide pour les autochtones.

Colonie propriétaire

Si une planète ne recèle aucune forme de vie intelligente ou semi-intelligente (voir types de planètes), l'AG peut décider d'y installer une colonie. Elle fournit le matériel de base (habitations adaptées au climat, matériel et véhicules, systèmes de vie-épuration et recyclages divers, médiblocs, serres hydroponiques si nécessaire ...) et recrute des volontaires, en général autour de mille à cinq mille personnes. Selon leurs postes, les colons accèdent à diverses formes de propriété. L'une des charges de la communauté est de répertorier les ressources, formes de vie et autres curiosités pour les archives AG.

Au bout d'un siècle, les familles fondatrices de la colonie deviennent propriétaires de la planète, sans acquérir tout de suite leur totale indépendance. A ce stade, si la planète est propice à la vie, la population tourne autour de deux à quatre millions d'individus. Durant tout ce temps, le statut de la planète est à peu près celui d'une rattachée à marché minimal ouvert. Au bout d'un second siècle, la colonie accède à son autonomie (à un détail près : elle ne peut quitter l'AG avant encore un siècle). La planète devient une entité AG, elle peut chercher à s'intégrer à une entité existante, etc. Les firmes sont autorisées à ... aller négocier avec les habitants le droit de s'installer sur la planète.

Souvent remis en cause par de gros consortiums et mégacorporations, ce système est toujours en vigueur. Il permet d'éviter l'exploitation, par un adhérent de l'AG, d'une planète nouvellement découverte et recelant des richesses garantissant un quelconque avantage qui donneraient des idées de coup d'état au sein de l'AG. Le cas a failli se produire une ou deux fois et les Médiates ne plaisaient pas avec ce genre d'incident.

Colonies d'exploitation privée

Des planètes invivables, impossibles à terra former, n'ont d'autres charmes aux yeux des habitants que d'être exploitables pour une raison ou une autre. Dans 90% des cas, il s'agit d'exploitations minières et la découverte de la planète revient à des prospecteurs indépendants ou employés par une compagnie minière.

Théoriquement, la compagnie demande une autorisation préalable d'exploitation à l'AG, qui envoie

quelques observateurs sur les lieux de prospection, au cas où se révélerait quelque site archéologique.

En fait, les compagnies passent parfois outre, dans une relative impunité, sauf si par malchance une unité de la FRAG passe par là.

Colonie de l'AG

L'énigme de la répartition des êtres humanoïdes travaille beaucoup les Médiates de l'AG, qui ne refusent jamais de financer une petite colonie sur les sites archéologiques intéressants. Certains départements de l'AG ont également parfois besoin d'établir des colonies-laboratoires pour vérifier une hypothèse, faire un test. Ces colonies sont toujours provisoires.

2.1.4 Les planètes « rattachées »

Les planètes rattachées sont, comme les extérieures en observation, des planètes en cours de développement à ce détail près que, visitées à l'époque des deux premières AG par des explorateurs peu soucieux des problèmes de développement constant, elles connaissent l'existence d'une civilisation galactique, ce qui souvent a modifié leur destin de façon irréversible.

A cette époque, beaucoup de planètes étaient passées directement d'une civilisation médiévale à l'âge galactique. Mais un âge galactique où un peuple venu des étoiles, perçu comme maître, était venu porter le savoir aux autochtones se considérant comme inférieurs. C'est là que s'infiltrèrent les mégacorporations, surtout lors de la 2^{ème} AG, saccageant des planètes – tant la nature que les individus – qui avaient le malheur d'être trop naïves ou admiratives envers ce qui venait du dehors. Les dites planètes furent donc englobées, phagocytées par des empires ou pressées comme des citrons et abandonnées à leur sort. On suppose que ces excès ne sont pas étrangers à l'Hiver des Etoiles qui sonna le glas de la Seconde Assemblée Galactique.

Par chance, par hasard, par éloignement des routes spatiales, certains de ces mondes échappèrent au massacre ou à l'assimilation et purent continuer à suivre tant bien que mal leur évolution, visités de façon épisodique et superficielle par des voyageurs de l'espace.

A leur intention, la Grande Fédération a créé le statut de planète rattachée. Une planète ayant ce statut est protégée par les lois spatiales de l'AG, qui lui garantissent une relative tranquillité et indépendance. Elle peut choisir d'être totalement isolée ou bien d'entretenir soit un marché de troc équivalent, soit un

marché minimal ouvert, soit un accord d'exploitation-développement.

Dans tous les cas, la planète cède à l'AG un terrain, aussi éloigné que possible des terres habitées où celle-ci installe un petit astroport, principalement destiné à ses inspections et aux vaisseaux en détresse.

Pour tout changement de statut ou d'accord de marché, les divers peuples indigènes doivent s'entendre et déléguer un représentant (ou un groupe) délivrant un message unanime. Un seul peuple ne peut s'arroger le droit d'ouvrir toute la planète aux visiteurs sans l'accord des autres. En pratique, il existe toujours un ou deux récalcitrants et ce sont alors des Médiates de l'AG qui essayent d'arrondir les angles.

Les principaux types d'échanges et de marchés, dont il existe des centaines de variantes, donnent aux planètes rattachées les statuts suivants.

Planète rattachée « Totalelement isolée »

L'atterrissage sur cette planète est totalement interdit, sauf pour les représentants mandatés de l'AG ou en cas de panne grave.

Planète rattachée à « Marché troc équivalent »

Seuls des représentants de sociétés commerciales (de l'AG ou des extérieurs indépendants) peuvent venir faire du commerce et ceci en échangeant des marchandises indigènes contre des objets venus d'autres planètes ne dépassant pas le niveau technologique local. Ce statut intéresse des planètes où la vie n'est pas trop dure et où les dirigeants mettent toute leur fierté à ce que leur peuple franchisse par lui-même les étapes qui le mèneront vers les étoiles. Mais on trouve aussi des planètes très nombrilistes où, tout à leurs histoires internes, les habitants ne se demandent même pas si s'ouvrir plus aurait un intérêt ou pas et tournent le dos à l'espace, sauf pour un troc limité au strict nécessaire.

Planète rattachée à « Marché minimal ouvert »

La planète cède un terrain (dont elle détermine elle-même la surface et les contraintes de construction) à l'AG, qui elle-même y concède des surfaces aux firmes. Cela donne une sorte de grand marché où les autochtones viennent s'approvisionner et vendre leurs produits, sans limitation de niveau technologique. Les sociétés étant confinées sur le grand marché, elles ne peuvent s'installer sur le reste de la planète et y imposer leurs pratiques commerciales. Le calcul exact des

contraintes de surface et de construction du grand marché permet d'obtenir un équilibre : on trouve un peu de tout sur la planète, sans pour autant qu'elle ait à changer ses habitudes et coutumes commerciales propres. C'est une solution très utilisée.

Planète rattachée avec « Accord d'exploitation-développement »

La planète concède, toujours par l'entremise de l'AG qui joue le rôle de garant, l'exploitation d'une région à une compagnie commerciale (il s'agit très souvent de compagnies minières), pour une durée de quelques décennies à un siècle, parfois reconduite sur deux ou trois siècles. La compagnie s'engage à n'exploiter que 20% à 30% des diverses richesses détectées et verse une somme, variant avec le type d'exploitation, à un système d'épargne. A la fin du contrat ou plus tard si elle le désire, la planète peut utiliser ce crédit pour donner un coup de pouce décisif à son développement, par exemple au moment de se lancer dans l'espace sur ses propres vaisseaux ou pour construire des bases spatiales. Incidemment, cela peut servir d'assurance comme pour Algion IV, dont la population fut tuée à près de 78% par un virus en l'espace de quelques semaines et qui ne put repartir, sur un véritable charnier et une économie démembrée, que grâce à deux siècles d'un placement judicieux. Le cas d'Algion IV est un argument de poids pour les commissionnaires des sociétés minières chargés de négocier de tels contrats !

Ces accords s'accompagnent en général d'un marché-troc ou d'un marché minimal.

2.2 Les systèmes extérieurs

Les Extérieurs sont les systèmes non affiliés à l'AG. Ce qui peut avoir des sens fort différents.

Notre tour d'horizon des planètes et systèmes étant vu au travers du regard de l'Assemblée Galactique, nous suivons sa logique qui met, d'un côté, ceux qui sont adhérents de l'AG, de l'autre, ceux qui ne le sont pas et qui sont appelés les Extérieurs. Notre Terre est donc une « Extérieure » qui s'ignore...

2.2.1 Indépendants associés à l'AG

Surtout situés sur la Frange, loin des routes fréquentées par les vaisseaux de la Grande Fédération, des planètes ou associations de planètes préfèrent conserver leur indépendance. Il s'agit fréquemment de mondes peu habités, où la vie politique est restreinte et où les habitants s'intéressent peu au reste de l'espace.

Trop lointains pour devenir des proies intéressantes aux yeux des grosses compagnies, ils ne risquent pas de grands bouleversements. Tout au plus commercent-ils avec des négociants peu ambitieux qui eux-mêmes préfèrent fuir la lutte commerciale intense des systèmes du centre.

Ce sont aussi de bons clients peu regardants pour les marchandises douteuses des pirates et des contrebandiers. Et c'est le plus souvent pour cette raison qu'ils reçoivent (avec flegme) la visite de la Garde Galactique. Là se limitent leurs rapports avec L'AG.

Indigène

Berceau des civilisations qu'elle porte, leur population s'est stabilisée depuis longtemps. On y trouve des spaciens mais avec le statut d'immigré, d'étranger.

Colonisée

Planètes où les zones vivables sont limitées ou à l'intérêt restreint. Les villages sont limités en nombre et des centres culturels sont rarement présents. Des continents entiers restent sauvages.

Exploitée

Une vie de kolkhoze ou de kibboutz dans quelques centres d'exploitation (souvent minier mais aussi forestier ou de culture d'un végétal incultivable ailleurs). Un centre abandonné pour cause d'épuisement de la matière exploitée peut reprendre vie lorsque d'autres matériaux deviennent rentables. Selon les circonstances, une faune contradictoire de pionniers, d'explorateurs, de paramilitaires, d'arrivistes, de losers et de misanthropes se mélangent avec des conséquences, là aussi, très variables.

Sauvages

Habitées par des peuples primitifs, peu nombreux, elles hébergent parfois un petit centre d'observation, installé par des chercheurs ou des universitaires de l'AG ou des Extérieurs, toujours à la recherche d'indices sur l'origine des races de l'univers.

Planètes « en développement »

Des planètes « en observation » comme La Terre, ignorant l'existence de l'AG et même de la vie organisée ailleurs que chez elles, sont tout de même répertoriées dans les fichiers de l'AG, lui causant même bien des soucis. On précise en général planète extérieure en développement. Peu ou pas du tout visitées lors des deux premières AG, plusieurs dizaines de planètes

porteuses de civilisations ont reçu (à leur insu) le statut de « système Extérieur en développement constant », ce qu'en langage courant on surnomme « éprouvette » ou « bocal ».

L'AG les a prises sous sa protection, en principe par pur altruisme, en fait en espérant préserver des peuples à fort esprit pionnier, à utiliser comme « nouveau concurrent » si la Grande Fédération menaçait de mourir de démotivation, comme lors de l'Hiver des Étoiles.

Tout contact est strictement interdit avec ces planètes et seuls quelques rarissimes agents de l'AG y vont en observation.

Des patrouilleurs de l'AG (à ne pas confondre avec le métier de patrouilleur chez les Megas) en surveillent l'approche ; ils sont en général efficaces, quoique le budget alloué à cette mission soit calculé au plus juste et donc que leur matériel se soit parfois révélé insuffisant pour empêcher toute infiltration, notamment de contrebandiers malins...

2.2.2 Indépendants

Les Indépendants sont des planètes et empires préférant garder leur totale liberté, avec ou sans contacts commerciaux épisodiques. C'est le cas le plus fréquents lorsqu'on parle des Extérieurs.

Isolés

Bien que la majorité des systèmes et des civilisations connus fassent partie de l'AG ou entretiennent des relations avec elle, il existe des pans entiers de l'univers où elle n'a aucune autorité.

Autarcistes

Les systèmes ou planètes autarciques refusent catégoriquement tout contact avec l'extérieur. Les raisons peuvent être philosophiques, religieuses ou dictées par la paranoïa des peuples ou de leurs chefs envers tout ce qui vient des étoiles. Même en cas de détresse, il est déconseillé de s'y poser. Mieux vaut mourir tranquillement dans le bon vieil espace intersidéral...

Poisieux

Malgré une bonne volonté de part et d'autre, ces systèmes n'ont jamais réussi à entrer dans l'AG sans y semer aussitôt la plus terrible zizanie.

Même si cela choque certains Médiates, leur candidature est ainsi reportée aux calendes.

Empires snob

Les Snobs estiment que leur système fonctionne bien mieux tout seul qu'au sein de l'AG et rejettent avec dédain toute proposition. Cette optique est parfois vraie, comme dans le cas des très apathiques Blovobids de Serphis V. D'autres fois, elle n'est partagée que par un despote bouffi d'orgueil et de friandises et par ses ministres, régnant sur un océan de miséreux. Là aussi, l'atterrissage est dangereux car les autorités n'ont aucune envie que leur peuple ait des contacts avec des spaciens susceptibles de leur souffler des idées d'assiettes pleines, de liberté, bref de révolte...

Systèmes égocentriques

Aux yeux (ou autres capteurs) des chefs de guerre kheojjs, l'AG n'est qu'un gros hippopotame s'ébrouant là-bas dans le marais. Tant qu'il ne fait pas mine de venir nous déranger, inutile de s'occuper de lui. Nous avons autre chose à penser, avec la dernière trahison du cousin Zwok qui s'est allié à la famille des Kwewk !

Des empires de taille moyenne sont ainsi pris dans des guerres parfois millénaires qui les obnubilent. L'AG ne cherche pas trop à les intégrer, ni même à entretenir trop de contacts, en dehors d'un minimum diplomatique lorsque c'est possible.

Un autre cas de planète égocentrique est celui de Misoritra, une Extérieure très orwelienne, qui depuis des décennies entretient une véritable religion de conformité à un modèle (d'individu et de comportement) et de rejet de tout le reste. Les non conformes sont détruits, les récalcitrants exterminés et les conformes sommés de procréer pour compenser (le clonage y étant par ailleurs considéré comme non conforme). Les experts de l'AG estiment que d'ici un petit siècle, la planète sera déserte et les Médiates sont très partagés sur l'attitude à tenir face à cette autodestruction.

2.2.3 Non répertoriées

Planètes perdues

Sur certaines planètes de la Frange, l'atterrissage d'un vaisseau ne survient que par accident, une fois tous les deux ou trois siècles. Dans ces conditions, une planète peut très bien ne pas figurer sur les cartes ou, cas le plus fréquent, être mentionnée comme portant la vie mais inhabitée alors qu'elle abrite plusieurs groupes ayant déjà un petit degré de civilisation. Les visiteurs étant rarement équipés pour la prospection et ayant d'autres chats à fouetter, un groupe d'indigènes, surtout s'il

n'occupe qu'une minuscule région, peut rester ignoré durant des siècles. (Voir aussi la note « Contact : planètes non balisées »). Il est bien vu (avantages divers) de faire un rapport sur ce type de rencontre à un bureau de l'AG.

Planètes cachées

Dans une organisation aussi vaste et disparate que la Grande Fédération, les machinations les plus diverses vont bon train. Mais non sans causer de remous. Parfois, les intrigants arrivent à gagner à leur cause un Médiate ou un haut-technicien occupant une place qui les intéresse et obtiennent qu'une planète ou un système soit rayé des fichiers afin d'y installer des bases ou des usines d'armement. Inutile de préciser que l'AG n'apprécie guère et que les sanctions prévues sont lourdes.

Les planètes civilisées « inconnues »

C'est devenu une rareté absolue mais il arrive de découvrir un monde habité non répertorié sur les cartes de l'AG. Dans certains cas, il s'agit réellement d'une découverte mais trois fois sur quatre, une étude historique et archéologique sur place indique qu'il s'agit d'une très ancienne colonie oubliée.

2.3 Code de contact des planètes

2.3.1 Planète civilisée balisée

Toute planète civilisée répertoriée par l'AG est dotée d'une ou deux balises en orbite qui signalent à tout vaisseau en approche le statut de cette planète. Dans le cas des entités AG, les autorités spatiales prennent le relais pour l'identification du visiteur et lui donnent les consignes à suivre. Pour les planètes rattachées, la balise donne les coordonnées du spatioport. Parfois, le spatioport ne peut communiquer qu'en survolant l'hémisphère où il est se trouve. Selon les statuts, les contacts avec les autochtones sont différents.

Sur les planètes à marché-troc-équivalent, tout dépend de l'affinité colons/indigènes : les échanges sont limités à l'achat personnel d'objets de NT égal ou inférieur au NT local ; les frontières sont surveillées par des gardes et des sondes automatiques dessinées selon l'esthétique locale. Enfin, les explorateurs et prospecteurs des sociétés (on les surnomme « pêcheurs de perles » ou « Recherche et Développement ») sont priés de suivre la mode locale avec toutefois un signe distinctif qui les fasse reconnaître comme spaciens (étoffe visiblement synthétique, sigle de la compagnie). Le but est à la fois de ne pas heurter les usages locaux,

tout en montrant que l'on n'essaye pas de tromper les gens en se faisant passer pour un natif. Les visiteurs sont parfois livrés à eux-mêmes, parfois sous contrôle policier ou indigène (ce qui signifie qu'il faut payer !).

2.3.2 Planète non balisée

L'atterrissage sur un monde non balisé ne signifie pas forcément qu'il est inhabité. Le vaisseau doit faire un test de bio détection, qui lui donne des indications sur la présence de vie (végétale, animale, autre) et le nombre d'individus sur la zone testée, ainsi que leur caractère sédentaire ou migratoire. Si une peuplade est détectée, le vaisseau doit éviter tout contact, à moins d'avoir à bord un écosophe patenté.

Dans tous les cas, on doit éviter ou limiter les démonstrations de technologie inconnue des indigènes. Il est interdit de laisser des objets technologiques en quittant la planète (si ce n'est pas possible, il faut alors les signaler à l'AG qui se charge de les récupérer, ce qui s'accompagne souvent d'une amende). Attention à la présence aléatoire d'observateurs de l'AG pour contrôles et poursuites.

2.4 Les zones interdites de l'AG

Ce sont des zones qui peuvent être constituées d'un système solaire ou s'étendre sur de vastes zones de la galaxie.

Un vaisseau peut parfois les parcourir sans faire apparemment la moindre rencontre mais l'AG interdit leur colonisation et leur exploitation.

En fouillant un peu dans ses archives, l'AG fait mention d'anciens traités conclus par des intermédiaires (notamment les Cheuchs mais aussi la Guilde des Megas) afin de préserver l'indépendance de ces régions de la galaxie.

- ▲ Certaines régions interdites sont en fait des entités AG qui pour la plupart ont signé leur adhésion lors des deux premières AG ; cependant, ces territoires ont été revendiqués par des espèces mystérieuses qui ont exigé, lors de leur adhésion, de bénéficier d'un isolement total.
- ▲ Quelques régions interdites l'ont été par décision de l'Immédiator et de son conseil. Depuis, l'AG les laisse tranquille et tente de dissuader les curieux.

Bien sûr les légendes à leur propos sont nombreuses et les expéditions indépendantes ce sont succédé avec des résultats variables :

- ▲ L'expédition a disparu sans laisser de traces.

- ▲ Le vaisseau est revenu mais sans les passagers (les mémoires artificielles sont effacées).
- ▲ Le vaisseau est revenu avec ses passagers... mais amnésiques.
- ▲ Le vaisseau est revenu avec ses passagers, ces derniers ayant brutalement « pris conscience » qu'ils n'avaient rien à faire dans cette zone.
- ▲ Le vaisseau est revenu avec ses passagers, escortées par des vaisseaux étranges.
- ▲ L'expédition n'a rien trouvé, pas même une race intelligente.
- ▲ L'expédition s'est fait intercepter par une section non officielle de la Garde Galactique.
- ▲ L'expédition a rencontré des peuplades NT4 ignorant l'existence de l'AG mais désireuses de la rejoindre.
- ▲ ...

2.5 Précisions

2.5.1 Présence du passé

Comme le montre l'historique de notre univers, la troisième Assemblée Galactique (aussi appelée Grande Fédération), est comparable à une cité très ancienne reprenant son essor après un long sommeil. Elle continue d'utiliser des structures et des bâtiments datant des deux premières Assemblées, comme autant de monuments témoins d'époques devenues mythiques. La FRAG, son armée de choc destinée à réduire les conflits internes entre membres de l'AG, utilise dans les cas graves des réserves de vaisseaux cachés depuis la 2^{ème} AG dans des zones secrètes de la Frange. Et parmi les adhérents de cette Grande Fédération, certains empires ou sociétés de systèmes perdurent, quasi inchangés, depuis le début de la 2^{ème} AG, suffisamment vastes pour ne pas avoir souffert de l'Hiver des Etoiles.

La Grande Fédération a mobilisé les meilleurs cerveaux des galaxies habitées, les historiens, les philosophes, les économistes et même les poètes, afin de concevoir un système évitant les dérapages extrêmes du passé : prise des commandes d'un empire surpuissant à son profit, blocage du système par des minorités au pouvoir surdimensionné, écroulement de la Fédération sous sa propre lourdeur, tel un trou noir (comme en fin de 2^{ème} AG). Il en résulte d'une part un système d'élections et de représentation extrêmement complexe pour le profane, d'autre part un mode de vie assez spécial pour les Médiates - les hommes de l'AG - qui alternent des périodes normales de fonction, des périodes d'épreuves et de remise en question et heureusement des congés sabbatiques quasi obligatoires.

2.5.2 Tyrans

La notion de tyran est assez élastique au sein de l'AG. En fait, pas mal d'entités usent d'un pouvoir tyrannique à l'égard de leurs ressortissants. Toutefois, l'ambiance à l'intérieur de l'AG étant plutôt hostile aux despotes, on peut considérer que les excès de tyrannie sont rares, les régimes durs s'autocontrôlant pour éviter des contre-mesures de l'AG toujours préjudiciables. Mais certains, plus malins ou plus cyniques, jouent un autre jeu : chaque répression, chaque renforcement des contrôles, chaque écrasement de rebelles est soigneusement mis en scène afin d'apparaître conforme aux règlements de l'AG. Un siècle plus tôt, Ffresh d'Ffjeerh, grand guide du système des Nymphes, réussit même le tour de force d'obtenir l'intervention de la FRAG contre des soi-disant « terroristes mystiques », qui n'étaient que les survivants d'un génocide organisé par le grand guide lui-même. Le sort réservé à Ffresh par l'Immédiator et le Conseil de la Table ronde a beaucoup fait pour rafraîchir les ardeurs tyranniques des autres despotes en puissance...

2.5.3 L'AG et les Extérieurs

Les systèmes extérieurs sont censés assumer leur autonomie et assurer leur défense. En pratique, quand un système appartenant à l'AG agresse un Extérieur ou lui pose problème, l'AG intervient auprès de son adhérent turbulent et parfois le sanctionne.

A l'inverse, si un Extérieur agresse un système de l'AG, celui-ci peut compter sur l'intervention des Médiates ou de la FRAG si nécessaire.

Par contre, l'AG ne se mêle absolument pas des conflits entre Extérieurs, hormis pour protéger l'accès aux planètes « en développement ».

2.5.4 Repérer les agents de l'AG

L'entraînement des Megas comporte quelques leçons sur la façon de repérer les agents de l'AG (souvent des écologistes) en mission sur une planète « éprouvette », dont fait partie la Terre.

Ceux-ci se trahissent en général par de petits gestes typiques en vigueur sur les planètes Médiates. Les Megas ayant justement tendance à traîner sur des planètes interdites, il vaut mieux éviter d'éveiller les soupçons d'un agent de l'AG !

2.6 Les institutions politiques de l'AG

La troisième Assemblée Galactique est une institution qui est relativement stable depuis plus de 6 800 années standards, alors que les précédentes AG ont tenu 2 292 ans pour la première et 1 700 ans pour la seconde. Cette importante longévité est due à une organisation complexe mais souple, certains empires hostiles comme celui des Cruises ont pensé que cette souplesse ainsi qu'une certaine lourdeur apparente était une faiblesse mais en cas de nécessité, la 3^{ème} AG a prouvé qu'elle pouvait réagir avec vigueur et rapidité.

Les impôts que payent les entités de l'AG sont relativement faibles mais le nombre d'entités permet de collecter au final une somme qui rivalise avec le revenu de la plus puissante des entités de l'AG...

L'AG n'est pas non plus une super entité indépendante, elle est le gendarme qui tient dans sa main la menace d'une intervention de la FRAG !

2.6.1 Les piliers

Voici les piliers qui ont permis à l'Assemblée Galactique de rassembler un très grand nombre d'entités

La diplomatie

L'AG possède une solide expérience dans l'art d'accommoder des intérêts contradictoires, la seule restriction pour en bénéficier, c'est d'y adhérer...

L'expérience de l'AG (17 000 ans)

La longue histoire de l'AG et l'aspect vénérable de ses institutions sont un facteur psychologique qui impressionne souvent ses futurs adhérents.

La législation

Les entités les plus faibles se voient garantir un arbitrage (musclé, si nécessaire) pour pouvoir commercer avec un voisin agressif. De nombreuses entités ont rejoint l'AG pour éviter d'être rackettées par leurs voisins plus puissants.

Les moyens de défense

La garde galactique constitue une force de police efficace bien que souple dans ses attributions ; quant à la FRAG, sa réputation est souvent suffisante pour dissuader la plupart des candidats à un conflit armé.

Le commerce

L'AG est un gigantesque marché, mettant en rapport une myriade de mondes, permettant l'échange des denrées les plus communes aux denrées les plus exotiques. Son cadre juridique et commercial garantit des échanges entre des mondes qu'une galaxie sépare. Et surtout, la paix assurée par l'AG depuis des siècles est le plus grand facteur de prospérité pour les commerçants de l'AG.

L'économie

La stabilité du crédit galactique et cela sur des périodes de plusieurs siècles ainsi que le fait de pouvoir bénéficier du financement des banques de l'AG, sont des facteurs de développement appréciables pour les nouveaux membres.

Le réseau de communication de l'AG

Le réseau informatique de l'AG est un moyen d'information gigantesque qui réunit des cultures les plus diverses, y être relié c'est aussi briser l'isolement de certains adhérents. Il faut adhérer à l'AG pour être relié ; en revanche, il est possible et même courant que certaines entités refusent d'y être reliées.

L'accès à l'encyclopédie galactique

L'encyclopédie est une base de données qui rassemble une grande partie des connaissances culturelles et scientifiques des membres de l'AG. La majorité des données culturelles sont en accès libre ; mais les demandes particulières ou intéressées relatives aux informations techniques et scientifiques, requièrent l'aval des Médiates.

L'accès aux universités Médiates

Le niveau des formations que proposent les universités « dorées » a permis de former quelques-uns des plus brillants esprits de la galaxie ; mais si être agréé par une université de l'AG ouvre beaucoup de portes, ce n'est possible que pour un être dont le monde fait partie de l'AG.

La Charte Constituante Fondamentale

Ce texte, vieux de plus de cinq millénaires, représente la réelle Constitution de l'AG.

La Charte précise les conditions d'adhésion à l'AG et les contraintes imposées aux membres : entraide militaire et commerciale entre les diverses entités, soutien à la politique de l'AG, paiement des cotisations dues,

adhésion des polices locales au BCPG, établissement de bases militaires de la Garde et participation à la Réserve Fédérale, reconnaissance et respect de l'autorité des agences galactiques...

Il est évident que toutes les entités AG ne respectent pas ces règles et exigences à la lettre, aussi des aménagements ont-ils été faits. Par exemple, l'idéal des douze Médiates ayant écrit cette charte voulant que le peuple de chaque entité choisisse ses Médiates a depuis longtemps été abandonné. Néanmoins, malgré ces quelques entorses au texte fondamental, les principes édictés par la Charte sont à peu près respectés depuis son origine. Plus qu'une Constitution établissant des institutions politiques, la Charte, et c'est là le véritable génie de ses créateurs, établit une idéologie, des valeurs communes et des garde-fous évitant l'explosion de cette Assemblée qui regroupe tout de même des milliers de milliards d'êtres vivants et des dizaines de milliers d'idées politiques, souvent incompatibles.

Elle est ce à quoi nous aspirons mais pas ce que nous sommes, alors, pour harmoniser nos différences, il faut étudier puis brûler la charte et n'en garder que le souvenir, l'esprit ; elle doit être ce qui nous guide pas ce qui nous asservit !

(Chall, extrait de son premier discours en tant que 11e Immédiator de la troisième assemblée Galactique)

2.6.2 Organisation de l'assemblée galactique

Par comparaison avec les institutions gouvernementales de sol III, l'AG n'est pas une fédération de type Etats-Unis d'Amérique mais plutôt comme une évolution du parlement européen (et encore, de loin) !

Si un parallèle devait être fait avec la structure du gouvernement de l'état français (Les entités adhérentes de l'AG étant au niveau des communes), cela donnerai :

- 1 Les maires = les délégués (c'est « l'entité AG » dont ils sont membres qui détermine leur mode de désignation)
- 2 Les députés = les Médiates (élus par les délégués)
- 3 Les ministres = les Hauts-Médiates de « la table ronde » (élus par les Médiates tous les 10ans)
- 4 Les membres du « cabinet présidentiel » = les douze Médiates suprêmes (désignés par l'Immédiator)
- 5 Le président = l'Immédiator (élu par les délégués au sein de la table ronde tous les 15 ans)

Cependant !

- ▲ Les délégués cumulent les statuts d’ambassadeurs, de consultants (spécialistes de leur « entité AG ») et de « préfets » de l’Assemblée au sein de leur « entité AG »
- ▲ 10% des Médiates sont élus par les autres Médiates et non par les délégués. Ils sont appelés des « Médiates-Experts », en théorie, uniquement dévolus à l’administration des infrastructures de l’AG
- ▲ Les Médiates suprêmes peuvent décider de la politique à entreprendre. Ces décisions peuvent être remises en cause par l’Immédiator ou une majorité des Médiates.
- ▲ L’Immédiator, en nommant le conseil suprême, définit une politique générale, il s’intéresse parfois à des affaires particulières. La mise en place de cette politique est assurée par les douze Médiates suprêmes (choisis par lui) ainsi que par les membres de « la table ronde », et à travers eux l’ensemble des Médiates ou l’administration de l’AG

entre leurs mains. En situation de crise, quand des décisions rapides sont nécessaires, l’Immédiator, les Médiates et la table ronde agissent par décret. L’ensemble de leurs décisions est examinée ultérieurement par les autres représentants de l’AG...

Pour une civilisation dans laquelle les humains peuvent vivre de 160 à 180 ans et d’autres race bien plus encore, 10/15 ans entre deux élections ne représente pas grand-chose dans la carrière d’un Médiat. De fait, les carrières se gèrent sur le long terme et les actions inconsidérées ne sont pas facilement pardonnées par le reste de la communauté des Médiates.

Grâce à la longue histoire de l’AG, un système judiciaire exhaustif est intégré depuis longtemps dans son fonctionnement. Il y a donc peu de pouvoir législatif mais beaucoup de pouvoir décisionnel, décisions pour lesquelles, éventuellement, sont créées des lois conjoncturelles adaptées à la situation.

2.7 Les membres du gouvernement de l’AG

L’assemblée galactique n’est pas une simple fédération de planètes, c’est la plus grande fédération d’êtres de l’univers connu ; Et elle dure depuis plus de 17.000 ans ; Alors, évidemment, elle n’est pas gérée comme une de ses entités, aussi sophistiquée soit-elle !

2.7.1 Les délégués

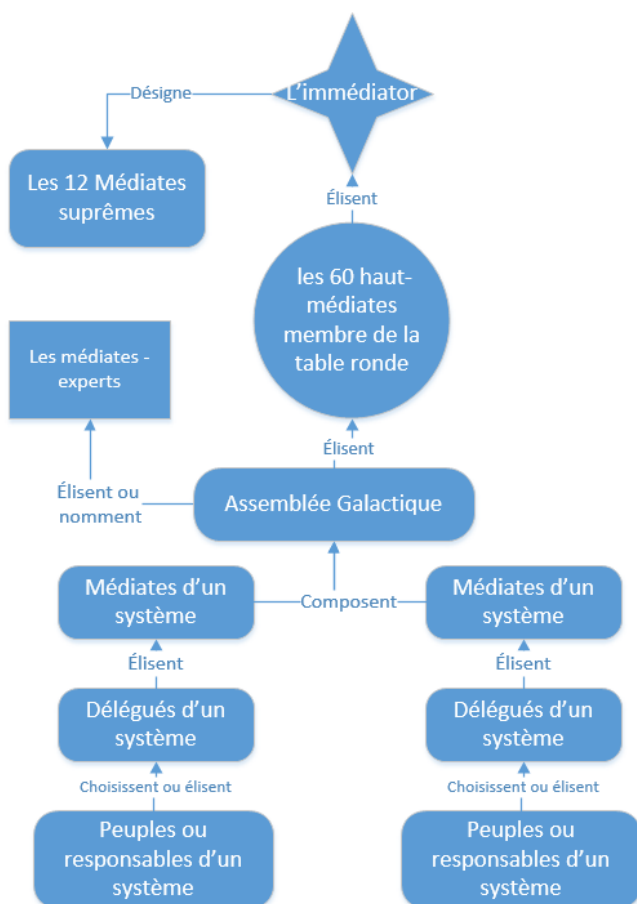
Ils sont à moitié A et à moitié G !

Les délégués sont les représentants des systèmes adhérent à l’AG. Ils changent régulièrement et ont d’autres activités chez eux.

Chaque entité, en fonction de sa population, dispose d’un certain nombre de voix, relativement à sa population. Ces voix sont attribuées de façon asymptotique, c’est à dire que plus la population est importante, plus grand est le nombre de voix mais une entité comptant un milliard d’habitants aura seulement dix fois moins de voix qu’une entité en comptant 100 milliards.

De plus, certaines situations donnent lieu à des suppléments de voix en fonction de l’importance de l’entité et de son utilité pour la survie d’un grand nombre d’autres entités ou d’une partie non négligeable de leurs populations ;

- ▲ Ainsi les « contrées libres de Mafou » possèdent un dixième des voies de la « confédération Haklienne »



Remarque

La possibilité pour une majorité de Médiates de s’opposer aux décisions du conseil suprême, voir à l’Immédiator, contrebalance l’énorme pouvoir reposant

car les contrées libres servent de rempart contre l'empire Cruise et protègent donc la confédération.

- ▲ De même la ceinture hydroponique de la Grande Rouge II possède un bonus de voix correspondant à 10% de la population qu'elle nourrit grâce au commerce des denrées comestibles qu'elle produit.

Ces deux exemples illustrent la souplesse des institutions Galactiques.

Chaque entité est libre de distribuer ces voix à autant de délégués qu'elle le souhaite. Dans certaines entités, il y aura autant de délégués que de courants politiques, les voix étant distribuées selon le poids de chacun de ces courants. Dans d'autres, le neveu de l'empereur sera le seul délégué et appliquera avec soin et aveuglement les instructions de son oncle. Le mandat d'un délégué est laissé à l'appréciation des entités AG.

Les délégués ont un rôle relevant des relations entités-AG. Dans ce cadre, les délégués :

- ▲ Rapportent la situation de leur système, posent les problèmes, donnent des idées, réclament des actions aussi précises que possibles à l'AG, discutent les propositions de l'AG ;
- ▲ À l'inverse, font des rapports à leur système sur les décisions prises et les font appliquer. En cela, ils ont un rôle d'ambassadeur, titre qui leur est d'ailleurs souvent donné ;
- ▲ Apportent leurs connaissances à l'élaboration des solutions à haut niveau. Lorsqu'un ou plusieurs Médiates planchent sur un problème épineux concernant un système précis ou un conflit entre deux systèmes, ils s'entourent de conseillers (et d'espions mais ceci est une autre histoire). Et parmi ces conseillers, on retrouve en général deux ou trois délégués des parties en présence.
- ▲ Élisent un nombre de Médiates proportionnel au nombre de voix qui leur a été attribué.
- ▲ Demandent à un groupe de Médiates d'intervenir (les Médiates sont regroupés en différents domaines de compétence) pour arbitrage, intervention, soutien, explication...

Note de la guilde

Les délégués sont aussi divers et variés que les êtres qui peuplent le continuum mais ils ne sont pas aussi souples et conciliants que la moyenne des Médiates ; alors, n'allez pas trop leur parler des lois de l'AG, ils ont souvent les leurs et peuvent être très suspicieux avec les étrangers, à moins qu'ils ne pensent pouvoir tirer quelques avantages pour leur avancement s'ils aident de braves agents qui travaillent sûrement pour l'AG.

Les délégués sont à la fois protégés par l'AG et par leur entité, sans en subir toutes les interdictions ; ils peuvent jouer sur les deux tableaux avec une certaine impunité et sont parfois les pires adversaires des Megas !

Certaines missions ratées de la guilde ont abouti à une farouche hostilité de la part des délégués lorsque ceux-ci ont démasqué les actions perpétrées par les Megas à l'encontre de l'AG ou de leur entité.

2.7.2 Les médiates

Faire partie du corps des Médiates c'est comme changer de lieu de naissance et devenir citoyen de l'AG !

Ils sont les représentants, les diplomates, de l'AG.

Ils sont la colonne vertébrale, le réseau sanguin et le système immunitaire de l'AG. Ce sont eux qui font fonctionner la colossale machinerie qui maintient l'Assemblée Galactique debout, malgré l'énormité de la tâche et les innombrables embûches.

Souvent recrutés parmi les membres les plus méritants de leur peuple, d'autres sont rentrés par la petite porte d'une petite administration pour en gravir ensuite tous les échelons.

Leur mandat est quasi permanents, ils passeront leur vie au service de l'AG, changeant simplement de grade ou d'attribution, ils élisent également les Hauts-Médiates.

Ils peuvent cependant être démis de leurs fonctions après investigation de la « commission de l'intégrité » (présidé par un membre de la table ronde)

Il existe un nombre de Médiates proportionnel au nombre de voix attribuées aux entités AG. Ainsi, de nouvelles élections sont organisées au sein des délégués d'une entité chaque fois que le nombre de Médiates tombe au-dessous du nombre de voix que leur a attribué l'AG.

Les Médiates généraux sont regroupés en secteur de préoccupations (social, commerce ...). Ils élaborent des projets d'actions à la demande des délégués, des membres de la table ronde ou des 12, voire de l'Immédiator. Leurs projets doivent être ratifiés par un

des membres de la table ronde avec regard et possibilité de veto de la part des Médiates suprêmes ou de l'Immédiator.

Il existe aussi une deuxième élection au sein des Médiates pour désigner ceux d'entre eux qui seront destinés à l'administration des secteurs sensibles de l'AG. Appelés « Médiates-expert », ils représentent 10% des Médiates et sont élus par l'ensemble des autres Médiates ; ils sont aussi en charge de l'administration des secteurs cruciaux que sont la FRAG, la Garde Galactique, les portes spatiales ou les planètes de l'AG qui ne sont pas liées à une entité AG.

Ce sont des postes prestigieux car c'est souvent parmi eux que sont élus les membres de la table ronde.

Le groupe des Médiates « de base » n'est pas censé prendre d'initiatives mais il peut faire un rapport (Il peut aussi faire en sorte que des délégués leur fassent une demande).

Chaque fois, ce sont les Médiates qui élaborent les actions (en s'informant grâce aux spécialistes du sujet concerné comme peuvent l'être les délégués, entre autre).

Note de la guilde

Ils forment le corps diplomatique de l'AG le plus nombreux et le plus susceptible d'interagir avec les Megas. Souvent issus de l'élite diplomatique de leur monde, ils peuvent tirer beaucoup de ficelles et sont difficilement bernables. Il est déconseillé d'en faire les hôtes de vos transferts, non seulement à cause de leur résistance élevée mais aussi à cause du risque de se faire démasquer après coup car. Même si peu de Médiates connaissent l'existence de la guilde, ils ont tous les ressources nécessaires pour l'apprendre.

2.7.3 Les hauts médiates de la « table ronde »

Ils sont les ministres de l'AG !

La Table Ronde est le gouvernement de l'Assemblée Galactique. Nommés par les Médiates, ses membres, appelés Hauts-Médiates, sont au nombre de 60 répartis en 12 ministères correspondant souvent aux attributions des 12 Médiates Suprêmes.

Ils ont toute liberté pour choisir leurs collaborateurs (délégués, Médiates...).

Leur organisation est variable mais les ministères suivant sont les plus fréquents, ce qui donne en équivalent Terrien :

- ▲ Culture (encyclopédie Galactique)

- ▲ Diplomatie
- ▲ Transport (portes stellaires)
- ▲ Renseignement
- ▲ Police (Garde galactique)
- ▲ Défense (FRAG)
- ▲ Commerce
- ▲ Budget
- ▲ Production
- ▲ Science
- ▲ Écologie
- ▲ Exploration ...

Les membres de la table rondes s'occupent des affaires courantes (à l'échelle galactique, ce n'est pas rien !). Ils peuvent aussi décider de mettre en place une action après avoir demandé l'accord du Médiate Suprême concerné, qui peut en référer à l'Immédiator.

Note de la guilde

Attention, s'attaquer à un des membres de la table ronde, c'est s'attaquer à l'AG ; et même si un Haut-Médiate est dans son tort, l'Immédiator prendrait toute tentative hostile contre eux comme un grave cas d'ingérence. Les consignes des chefs de la guilde sont très claires à leur sujet : pas touche ! Si vous êtes confronté à un Haut-Médiate, il faut faire appel soit à un de ses supérieurs (un Médiate Suprême) ou en référer à la guilde qui contactera l'Immédiator si besoin. Un des soucis de la guilde est la possibilité que des renégats essaient de la discréditer auprès de l'Immédiator en s'attaquant aux membres de la table ronde.

2.7.4 L'Immédiator

Le chef suprême de l'exécutif !

L'Immédiator est élu par les délégués au sein des membres de la table ronde, à la majorité absolue (la majorité fixée auparavant était celle des deux tiers mais de trop nombreux problèmes ont poussé le parlement à adopter cet ajustement).

De tels votes représentent une énorme dépense d'énergie et une effervescence frénétique et sont donc espacés de quinze ans.

L'Immédiator dispose de nombreux pouvoirs :

- ▲ Il nomme les Médiates Suprêmes.
- ▲ Il peut intervenir dans le fonctionnement des commissions, notamment en leur demandant d'étudier un sujet particulier. Une telle demande est censée prendre le pas sur les autres actions de ladite commission.

- ▲ Il est le général en chef de toutes les armées et peut décider seul, en activant une procédure d'urgence, de saisir la Garde ou la FRAG. Une véritable déclaration de guerre nécessite tout de même un vote des membres de la table ronde.
- ▲ Il préside la Table Ronde et les douze Médiates suprêmes.
- ▲ Il dispose d'un service secret qui ne rend compte qu'à lui-même, les Yeux de l'Immédiator.
- ▲ Il peut geler l'application d'une loi ou d'une action jusqu'à la prochaine réunion des membres de la table ronde.
- ▲ La Charte prévoit, en cas de crise majeure, la possibilité pour les membres de la table ronde de remettre ses propres pouvoirs à l'Immédiator (suite à un vote positif de 80% des membres de la table ronde), qui peut alors accélérer toutes les prises de décision et les faire appliquer dans les délais les plus brefs (ce recours est rarement employé, les derniers cas furent les invasions surprises lors de la 3^{ème} guerre Cruise et de la 2^{ème} guerre positronique)
- ▲ L'Immédiator et les Médiates Suprêmes décident de l'orientation globale. Il peut aussi se consacrer à une tâche précise qui devient alors prioritaire ; on parle d'effet Chall-Immédiator.

Note de la guilde

L'Immédiator est plus qu'un dirigeant, c'est un symbole. Mais on raconte que, souvent, il s'absente pour visiter incognito les mondes de l'AG ; certains Megas l'auraient rencontré et même fait la fête avec lui sans être au courant de son identité. D'autres histoires circulent sur un étrange invité qui partait en mission avec des équipes de Megas alors qu'il n'avait pas le don de transit. Bizarrement, ce genre d'invité n'a jusqu'à présent jamais été confié à un groupe de Megas originaires de Sol III...

2.7.5 Les douzes médiates suprêmes

Le « conseil des sages » de l'AG !

L'origine des douze Médiates Suprêmes remonte aux douze fondateurs de la 1^{ère} AG. Avant de devenir une institution officielle et reconnue, ce groupe a eu une existence officieuse et informelle pendant près d'un millénaire.

Au départ groupe très réduit de Médiates (philosophes et penseurs très haut placés qui conseillaient l'Immédiator et la Table Ronde), ceux qui constituaient les douze Médiates Suprêmes furent un jour

régulièrement constitués en tant qu'organe d'analyse et de conseil. Nommés directement par l'Immédiator, chacun des douze choisit librement ses propres conseillers mais est en principe rattaché à un des douze ministères de la table ronde. Leur objectif est de conseiller l'Immédiator et les membres de la Table Ronde sur des problèmes qu'ils maîtrisent. De plus, ils ont la responsabilité de mener une réflexion prospective à long terme, en essayant d'éviter de reproduire les erreurs commises lors des quinze derniers millénaires. A ce titre, il leur est souvent arrivé de monter des expéditions assez audacieuses pour retrouver des vestiges archéologiques sur telle planète éloignée, de façon à comprendre comment une population avait réagi à un changement de régime dont la trace venait d'être retrouvée. Non soumis aux contingences et aux exigences liées à la vie politique de l'AG, ils ont ainsi un recul suffisant (véritable luxe dans le brouhaha des affaires publiques galactiques) pour se projeter assez loin, en se basant sur le passé, sans oublier le présent, pour préparer le futur.

Conseiller de l'Immédiator, c'est le groupe des Médiates Suprêmes arbitré par l'Immédiator qui décide des actions globales de l'AG.

Note de la guilde

Tous sont au courant de l'existence de la guilde des Megas, de ses possibilités, ainsi que de son statut d'allié occasionnel de l'AG. Dans les cas d'urgence, pour des missions de grande importance, vous pouvez faire valoir votre appartenance à la guilde pour obtenir de l'aide, à condition de pouvoir les approcher car leur service de sécurité est TRES efficace.

Se transférer dans un des douze est une très mauvaise idée, non seulement ils sont tous d'une très grande résistance au transfert mais ils peuvent y résister activement et mettront très peu de temps pour s'apercevoir de la tentative qui serait considérée comme une agression de la guilde contre l'AG.

On raconte que plusieurs Médiates Suprêmes étaient en fait des Vieux de la guilde.

2.8 Les prises de décision

Les trois groupes qui sont sensés pouvoir prendre une initiative sont :

2.8.1 Les délégués (sans pouvoir de décision)

Il faut agir avec prudence sans imposer ce que nous croyons bon pour eux sous prétexte que c'est bon pour nous !

Pour agir sur une entité AG, les Médiates doivent se baser sur les lois locales et n'ont pas le temps d'imposer une foule de lois galactiques avec mille fois plus d'exceptions...

D'où l'importance des délégués qui sont le plus souvent à l'initiative des interventions sur ce qui les concerne directement (éventuellement des interventions diplomatiques pour faire évoluer les lois locales de l'entité AG concernée).

2.8.2 Les membres de la table ronde

Ils peuvent prendre des décisions sauf opposition d'un Médiat Suprême, de l'Immédiator ou intervention des Médiates de base concernés (ce qui mène à l'arbitrage des Médiates Suprêmes ou de l'Immédiator). En pratique, l'opposition de l'Immédiator ou de ses Médiates Suprêmes se produit la plupart du temps à la demande des Médiates, rarement du fait des instances supérieures (même si l'Immédiator et les 12 peuvent faire en sorte que leur volonté d'opposition soit initiée par un groupe de Médiates).

2.8.3 Les Médiates suprêmes et l'Immédiator

Ils ont le pouvoir d'arbitrer les litiges au sein du gouvernement. Ils ont le droit d'imposer une de leur décision en cas de crise (leur position diplomatique d'arbitre leur donne la possibilité de régler les oppositions sans faire un usage abusif de leurs prérogatives). En fait, ils orientent la politique de l'AG, ils sont aux commandes sans être dans le moteur (et quel moteur pour quel engin !)

2.8.4 Les commissions

Il existe différentes commissions (parfois appelées comités), permanentes ou exceptionnelles, dont le but est de gérer un domaine particulier ou de régler un problème ponctuel. Voici les plus importantes :

Commission de surveillance des lois

Vise surtout à vérifier l'utilisation des lois de l'assemblée galactique afin d'éviter les abus et le cas échéant de modifier ou amender certaines parties des lois de l'AG.

Commission des affaires militaires

Gère l'utilisation de la FRAG, bien que l'Immédiator ait le pouvoir d'employer ces forces sans l'accord de la

commission ou de la table ronde (en risquant ainsi un vote de destitution).

Commission de la sûreté galactique

Organe de surveillance des différentes forces de police et de sécurité de l'AG (BCPG, Garde, SSE, OSG...). C'est sur la proposition de cette commission que les hauts responsables de ces organismes sont nommés. Elle peut aussi diligenter des enquêtes sur les agissements de leurs agents.

Commission d'examen des finances/échanges

Chargée de vérifier l'utilisation des mouvements financiers qui sont d'une telle complexité que le pouvoir de l'argent a globalement moins d'importance dans l'AG que dans certaines planète de NT4. Le crédit accordé au matériel, aux marchandises disponibles voire même à la réputation d'un groupe donne lieu à une sorte d'échange de valeurs, une sorte de troc garanti par la réputation d'intégrité de l'AG. L'argent est surtout valable au sein d'une même entité AG ou pour des sommes modérées (à l'échelle de l'AG). Pour les sommes importantes, l'AG utilise le système de « valeurs équivalentes » sous forme de contrats commerciaux avantageux ou de don de denrée ou de matériel. Les Crédits galactiques sont indexés sur les réserves de biens et accords échangeables.

Commission de l'entente commerciale

Vérifie que les mouvements de biens et de devises sont conformes aux lois ; ce sont les douaniers de l'AG qui surveillent le commerce de produits de NT supérieur à celui des entités de l'AG au NT inférieurs, le commerce des armes, des drogues ou d'êtres vivants.

Commission aux urgences sanitaires

Gère les situations d'urgence médicale ainsi que les problèmes de famine et de difficulté d'approvisionnement en ressources vitales...

Commission aux relations intérieures

Lieu de rencontre, neutre et apaisé, permettant le règlement de problèmes opposant plusieurs entités AG ;

Commission aux relations extérieures

Chargée de prendre contact et de mener la diplomatie auprès des systèmes n'appartenant pas à l'AG.

2.8.5 Les Ligues

Souvent, les Médiates et les délégués des entités AG se regroupent en Ligues aux intérêts et aux objectifs communs, selon les buts affichés ou les idées politiques.

Chacune de ces Ligues élit (ou nomme) un président général, chargé de la représenter.

L'ensemble du parlement élit pour cinq ans son Premier Orateur. Ce dernier organise les votes et les débats, choisit l'ordre du jour de chaque réunion (bien que l'exécutif puisse, rarement, imposer l'examen et le vote d'une loi par une procédure d'urgence). Il est aussi en charge de la communication avec les membres de la table ronde.

Les ligues essaient de créer des consensus autour de projets d'action afin de créer un effet de vague, c'est-à-dire de créer un mouvement d'adhésion plus général. Certaines ligues sont assez puissantes pour mettre en place des actions importantes sans avoir besoin de créer un effet de vague.

2.9 Les lois galactiques

L'AG c'est une sorte d'arbitre polymorphe. Elle doit donc s'adapter aux entités AG qui la compose et de ce fait, son organisation judiciaire reflète cette nécessité.

C'est là sans doute le problème le plus épineux de l'Assemblée Galactique : comment créer et appliquer un même code de loi à la considérable diversité des entités AG ? Évidemment, c'est impossible !

Des compromis ont cependant été trouvés au fil des siècles. Quelques principes ont été retenus et fonctionnent plus ou moins bien depuis près de cinq millénaires. Des lois n'étant que rarement applicables à l'échelle galactique, les jurisprudences ne sont donc pas applicables non plus...

Cependant, la loi galactique fonctionne sur un corpus très vaste qui indique un grand nombre de variantes classées par pertinence et selon un critère de rapidité d'utilisation. Nous avons donc une justice à « plusieurs vitesses » !

Mais le choix du mode de vitesse de la justice galactique est laissé à l'arrangement entre les différentes parties mises en cause.

Le plus rapide niveau de résolution judiciaire consiste en un traitement informatique sous forme de QCM interactifs arbitrés par des intelligences artificielles spécialisées (la justice galactique a parfois intenté des procès aux utilisateurs abusant de ce système).

2.9.1 Les juridictions

On considère comme faisant partie d'une entité AG le territoire s'étendant dans chaque planète/station colonisée.

- ▲ La loi à appliquer dans une entité AG quand le différend oppose des natifs de cette entité est la loi locale. Il existe pourtant deux exceptions : si le crime concerne directement l'AG (désertion de la FRAG, espionnage d'organismes galactiques, ...) ou si le crime s'étend sur plusieurs entités AG différentes.
- ▲ Quand il s'agit d'un problème entre différentes entités AG, l'accusé peut choisir d'être traité selon la loi de son entité AG d'origine. Mais si l'accusateur conteste, alors c'est la loi galactique qui est appliquée.
- ▲ Les délits commis sur une planète Médiate ou dans un astroport sont jugés selon la loi de l'AG, à moins que les parties en cause demandent d'un commun accord à être traitées selon la loi de l'une de leur entité AG d'origine.
- ▲ Dans l'espace normal, au-delà de chaque portail et pour tout ce qui se passe dans le TricheLumière, c'est la loi de l'AG qui est valide.

Cependant !

Même si une grande partie du territoire exclusivement « Médiate » se situe dans l'espace, les entités AG qui sont des empires stellaires gardent leur lois et prérogatives sur leur partie d'espace y compris au niveau du commerce et de la défense. D'où des négociations spécifiques au sujet des droits de l'espace intersidéral avec chaque entité AG concernée. Là non plus, un droit universel unique ne peut s'appliquer à part au niveau des balises de signalisation et des astroports ; si une entité AG refuse de laisser passer ses voisins pour cause « d'ennemis traditionnels », l'AG préfère leur accorder cette exception en attendant que cela se tasse plus tôt que d'intervenir militairement...

2.9.2 L'effet Chall et les autres effets de vagues politiques

Les effets de vagues

Ce sont des mouvements politiques au sein des médiates qui entraînent une réaction en cascade de plus ou moins grande envergure. Ces synergies sont dues à des facteurs multiples mais peuvent atteindre rapidement une réactivité surprenante, relativement à la taille de l'assemblée galactique.

L'effet Chall

... est un des plus importants effets de vague au sein des Médiates.

Dans un système de gouvernement qui comporte plusieurs milliers d'êtres, de races et de cultures différentes, les actions concrètes se produisent souvent par synergies positives. Les Médiates qui parviennent à oublier un moment leurs divergences sont les seuls à pouvoir déclencher une réaction rapide et efficace des moyens d'action de l'AG. Les seuls Médiates pouvant se mobiliser pour une action commune sont dotés, en général, de qualités spécifiques aux êtres habitués à œuvrer pour le bien du plus grand nombre. Ainsi, dans ce chaos d'opinions, d'intérêts et de motivations divergentes que constitue les Médiates de l'AG, les courants positifs apparaissent souvent comme les seuls à pouvoirs s'organiser rapidement et efficacement ; on parle alors d'un « effet de vague ».

Le système de recrutement des Médiates a fini par amplifier l'effet Chall en favorisant la sélection des êtres les plus à même de susciter cet effet. L'effet Chall est l'un des seuls effets de vague à pouvoir aboutir dans des délais étonnements courts vu la taille et l'administration de l'AG. De plus, les Médiates qui ont participé activement à de telles réactions ont tendance à tisser des liens entre eux, ce qui augmente l'efficacité des prochains effets Chall ; c'est l'effet « mémoire de la vague ». Il existe beaucoup d'effets de vagues au sein des Médiates (par exemple ceux consécutifs à un apport de devises importants ou de pressions politiques voire militaires). Mais les divergences d'intérêts au sein des constituants de la dite vague rendent leurs actions moins efficaces bien qu'ils rassemblent souvent plus de membres que lors des vagues Chall.

Il est dangereux, pour une entité AG, de susciter un effet Chall car c'est le plus sûr moyen de voir débarquer rapidement chez soi une escouade de la FRAG ou pire, un groupe de Megas ;) !

Dans la liste des actions susceptibles de déclencher un effet Chall, on peut citer :

- ▲ Catastrophe planétaire nécessitant une évacuation urgente,
- ▲ Génocide sur une race unique,
- ▲ Génocide à grande échelle,
- ▲ Manipulations génétiques importantes sur une espèce consciente et non consentante,
- ▲ Destruction de l'écosystème d'une planète recelant une forme de vie intelligente,
- ▲ Destruction des locaux ou du personnel Médiate, ...

Histoire

Chall était un des premiers Immédiators de la troisième Assemblée Galactique.

Il modifia le système de recrutement des Médiates et bien que le système semblait plus complexe que l'ancien, l'Immédiator Chall soutenait que c'était une réforme indispensable pour éviter l'effondrement de la 2^{ème} AG, pourtant connu pour s'être écroulée sous le poids de sa propre lourdeur administrative.

Chall était célèbre pour avoir participé à un nombre impressionnant de succès au sein de l'AG quand il n'était encore qu'un simple Médiate. Il passe pour avoir été élu Immédiator grâce aux Médiates issus des entités hostiles à son élection car beaucoup de ceux-ci faisait partie des Médiates qui avaient participé aux phénomènes de vagues qu'il avait initié. La mémoire des vagues Chall a joué un rôle décisif dans son élection, déjouant tous les pronostics. Elle permit à Chall d'avoir le soutien d'autres Médiates persuadés que, de toute manière, il n'obtiendrait pas le nombre de voix nécessaires pour accéder au pouvoir avec une majorité suffisante pour se passer de leur aide. La victoire écrasante du Haut Médiate Chall lui permis d'avoir un pouvoir suffisant pour reformer en profondeur les mécanismes électifs de l'AG.

Plusieurs politologues galactiques estiment que le bon fonctionnement de la troisième assemblée galactique tient beaucoup aux effets Chall.

2.10 Forces de l'ordre dans l'AG

Pour simplifier nous pourrions assimiler le BCPG à INTERPOL (avec une force d'intervention beaucoup plus grande), la garde Fédérale aux casques bleus de l'ONU (avec des droits beaucoup plus étendu) et la FRAG à la légion étrangère ; mais bien sûr, vue la taille de l'assemblée galactique, c'est beaucoup plus compliqué.

2.10.1 Chez les entités AG

Mêlés à toutes sortes d'affaires, de rivalités entre mégacorporations, de conflits entre empereurs et autres dirigeants de systèmes planétaires, de truands de haut ou bas étage, vous allez forcément rencontrer quelques catégories typiques d'individus. De petits conseils peuvent vous être utiles...

La police dans les systèmes « Im' the law »

Pour 99% des policiers, miliciens et autres agents de l'ordre que vous rencontrerez, que vous soyez Méga ou rien, ce sera la même chose. Ces gens ignorent tout de

la Guilde. S'ils vous repèrent en train de manigancer, ils vous considéreront comme les personnages suspects auxquels ils sont habitués : agitateurs, truands, espions, assassins, à défaut reporters, détectives, chasseurs de primes, voire simples citoyens trop curieux.

Si votre couverture est bonne, la police locale vous fournira parfois quelques indices dans une enquête. Dans tous les cas, à moins que vous ne soyez mandatés par l'AG, mieux vaudra jouer la psychologie : dans les petites villes isolées, un policier peut donner des informations juste par ennui, pour le plaisir de discuter un peu...

Dans les régions les moins civilisées, les pays où une grande autonomie est laissée au représentant du pouvoir central, les zones franches, les petits villages et les sociétés peu organisées, la police et parfois la justice sont représentées par une seule personne, avec un ou deux éventuels adjoints. Ce cas de figure personnalise terriblement la fonction. Qu'un shérif ou un mandarin n'aime pas vos manières et c'est très vite toute la ville qui est contre vous.

Les systèmes libres

Dans ces systèmes, la police est censée être « une partie de la population, spécialement vouée au maintien de l'ordre ». On peut donc en attendre un certain respect des individus et des lois en vigueur, variables selon les cultures. A moins que vous ne soyez pris en flagrant délit d'activités illégales, des papiers en règles devraient vous permettre d'éviter les problèmes. Avec un petit supplément financier dans les systèmes corrompus. Lorsque la mission s'y prête, par son objectif et son délai de préparation, la Guilde vous fournit des identités et professions facilitant vos activités (voir plus loin : Couvertures). Dans la plupart des systèmes de l'AG, l'unité de police de base est une section de 10 à 50 personnes, disposant de divers véhicules terrestres et antigrav de surface et commandée par un lieutenant de police (en galactique : le sector de police). Les engins volants sont réservés à des unités spéciales de surveillance.

Systemes totalitaires

Le policier y est partout, dans la rue, les entreprises, les magasins. Il connaît tout le monde, a des fiches, surveille également ses collègues et parfois même son supérieur hiérarchique immédiat. Le respect de la loi, qui est une obligation pour le citoyen de base, est totalement inutile pour le policier. Les maîtres-mots d'une action en zone totalitaire sont : couverture à

toute épreuve, discrétion, conformisme à outrance et absence quasi totale de confiance en qui que ce soit.

Royaumes et empires

La police, comme la justice, fonctionne souvent dans les royaumes et empires à deux ou trois vitesses. En gros, le peuple et les petits bourgeois sont soumis à la loi de base. La noblesse inférieure a droit à plus de souplesse et de tolérance et donc de déférence de la part de la police. Enfin, la classe dirigeante, haute noblesse et famille ou tribu du souverain, est au-dessus des lois. Ses membres ont souvent droit de vie et de mort sur leurs sujets. Dans ces conditions, la police n'est au service des victimes que si cela va dans le sens de l'ordre, l'ordre étant ce qui plaît le plus aux dirigeants. Et les détentions arbitraires, la corruption, les arrestations demandées par des nobles par vengeance personnelle sont choses courantes. Soyez diplomates et en cas de pépin, si le Transit ne peut sortir les Megas prisonniers du cachot, que ceux qui sont libres tentent de gagner à leur cause un autre noble. Il y en aura toujours un opposé à celui qui vous a mis des bâtons dans les roues et il sera trop content de jouer les justiciers par esprit de contradiction. Ce petit jeu n'est à pratiquer qu'en cas de force majeure.

Megacorps

Les mégacorporations possèdent des villes ou des planètes entières. La police y est assurée par des milices directement assujetties à la mégacorp ou par des compagnies de surveillance privées ou encore des surveillants en freelance. Selon les firmes, on retrouve plus ou moins les caractéristiques des trois systèmes précédents. Les Mégacorps soucieuses de leur image sont presque aussi vivables que les systèmes libres. Les plus dures ressemblent à des zones totalitaires. Mais dans les deux cas, les dirigeants ont plus ou moins tendance à faire appel à la police pour se débarrasser des individus gênants.

2.10.2 Bureau central de la police galactique (BCPG)

Les polices des entités AG sont censées être indépendantes de l'AG, par contre celle de l'AG font, par convention, partie du BCPG.

Fonctions et missions

Cette institution est née de la nécessité de coordonner l'action des différentes polices de l'AG, ne serait-ce que pour poursuivre des investigations au-delà de la juridiction d'une seule entité AG. Au fil des siècles et des

affaires, elle a fini par avoir l'autorité suprême sur les questions de terrorisme, trafics en tout genre (en tout cas ceux officiellement réprimés par l'AG), meurtres concernant des Médiates ou des officiels de l'AG... Pour tous ces cas, le BCPG est apte à mandater ses propres enquêteurs pour mener les investigations nécessaires et ce même sur le sol d'une entité AG, prenant alors le pas sur les autorités locales.

Le personnel direct du BCPG, qui s'ajoute donc à celui de l'ensemble des forces de police de l'AG, est réparti dans les secteurs suivants :

- ▲ Section criminelle : chargée des investigations concernant les meurtres du personnel et des officiels de l'AG ainsi que d'un ressortissant d'une entité AG tué dans une autre ;
- ▲ Section antiterroriste : chargé de la protection des bâtiments et du personnel sensibles ainsi que de la protection des ambassades et du personnel diplomatique de l'AG en dehors de celle-ci (dans ce dernier cas s'ajoute à sa mission des fonctions de renseignement). Sa juridiction s'étend aussi à la surveillance de la vente d'armes et de la répression du trafic de celles-ci ;
- ▲ Section économique et technologique : issu de la réunion de plusieurs départements, cette section a une juridiction extrêmement vaste. Elle est chargée de la surveillance des opérations boursières, de la police fiscale, des problèmes d'espionnage technologique (et de transfert illicite de technologie), des ententes commerciales délictueuses...
- ▲ Section de contrôle des modifications physiologiques et psychologiques : en charge de la répression du trafic de drogue (et de la surveillance des industries pharmaceutiques) et du contrôle des implants et prothèses cybernétiques ;
- ▲ Section d'enquête scientifique : cette section n'a pas de juridiction à proprement parler mais sert de ressource interne pour toute analyse ou requête d'ordre scientifique.

D'une manière générale, tout crime ne relevant pas de l'une des sections du BCPG tombe sous l'autorité des forces de police de l'entité AG dans laquelle le crime a eu lieu. Toutefois, il y a de nombreux litiges concernant les juridictions respectives des différentes forces de police.

Organisation et hiérarchie

Le BCPG est dirigé par le Directeur Général, nommé par l'Immédiator et la Table Ronde. Chacune des sections est gérée par un commissaire divisionnaire. Ces responsables sont réunis au sein du Directoire qui sert de bureau central et de ressource administrative pour l'ensemble du BCPG et gère également les centres de formation. L'ensemble du territoire de l'AG est ensuite divisé en secteurs, dont la taille est variable selon la densité de la population, l'intensité du trafic interstellaire, la présence d'installations ou personnels sensibles ...

A la tête de chacune de ces circonscriptions se trouve une agence de secteur, sous la responsabilité d'un directeur adjoint. Enfin, la subdivision la plus petite du BCPG est l'Agence locale, en charge d'un monde ou d'un continent, dirigée par un directeur délégué.

Les agents de la BCPG sont hiérarchiquement divisés en deux groupes :

- ▲ les agents de terrain et techniques, considérés comme sous-officiers d'exécution (nommés agents) ;
- ▲ les inspecteurs, officiers de commandement (nommés agents spéciaux).

Emblème et devise

Le symbole représentant le BCPG a longuement évolué au fil des siècles. Les querelles furent nombreuses avant de le fixer, définitivement semble-t-il (ou jusqu'au prochain selon certains). Il s'agit d'une croix argentée à trois branches (une pointe vers le bas), sur fond noir, avec la devise inscrite en lettre blanche autour : Justice Ordre Equité.

La plaque d'identification de chaque agent contient, outre des données biométriques identifiant de façon (presque) infaillible l'agent concerné, des renseignements sur son grade, sa fonction et son détachement.

Notes de la guilde

Pour les Megs, il existe deux sortes d'agents du BCPG : ceux qui connaissent l'existence de la Guilde et ceux qui ne la connaissent pas ! Rien n'est plus obtus qu'un bureaucrate de la BCPG qui prend les Megs pour des espions ou des terroristes, d'autant que leurs techniques d'investigations basée sur des binômes qui se surveillent mutuellement rend souvent problématique l'utilisation du pouvoir de transfert. Un soupçon peut conduire à la mise en quarantaine des deux membres du BSPG ce qui immobilise fatalement le Méga en Transfert. C'est à croire que ce bureau a intégré cette mesure pour contrer les Megs ...

2.10.3 Garde fédérale

Parfois appelée Garde Galactique, la GF est en quelque sorte l'armée régulière de l'AG. L'embryon timide de la GF naît au début de la 2^{ème} AG alors que tout déploiement militaire était mal vu. La guerre ayant mis fin à la 1^{ère} AG, encore dans les mémoires, explique cette réticence. Toutefois, les habiles Médiates à l'origine de ce projet le conçurent de façon à ce que la Garde unifie la nouvelle fédération naissante, en opérant un recrutement le plus cosmopolite possible (et une chaîne de commandement tournant toujours en vigueur aujourd'hui). Elle devint ainsi le creuset des peuples de l'Assemblée et il en est de même de nos jours. Reste de cette époque héroïque l'obligation faite à toute entité AG de réserver une partie de sa propre armée pour la tenir à disposition de la Garde. Ces unités forment la réserve fédérale, dont la Garde ne se sert qu'à de rarissimes occasions.

L'autorité de la Garde s'étend sur l'ensemble de l'AG, y compris le Triche-Lumière dans cette zone et peut, en cas d'urgence, prendre le pas sur toute autorité locale ou galactique.

Fonctions et missions

Avant tout composée d'unités militaires, la GF eut historiquement la fonction de troupes régulières d'intervention et de soutien. Toutefois, au cours des multiples guerres que l'AG eut à subir, les troupes d'intervention furent de plus en plus sollicitées, jusqu'à ce qu'elles deviennent indépendantes et forment la future FRAG.

La Garde, aujourd'hui, a de multiples fonctions y compris remplir des tâches de police (comme notre gendarmerie) et se divise en branches spécialisées :

- ▲ Brigade pénitentiaire : chargée de la garde des pénitenciers galactiques, ainsi que du transport des prisonniers ;
- ▲ Brigade de sécurité spatiale : s'occupe de l'escorte des convois spatiaux et par extension, de tout type de convoi. Cette brigade comprend également le corps des Patrouilleurs, qui sillonnent l'espace pour lutter contre la piraterie notamment ;
- ▲ Brigade des douanes : garde les frontières de l'AG, si tant est que de telles distances puissent l'être. Dispose des vaisseaux les plus rapides de la Garde pour rattraper d'éventuels trafiquants. Cette brigade travaille régulièrement avec différentes sections du BCPG ;
- ▲ Brigade de sécurité planétaire : en charge de la gestion (et de l'utilisation) des infrastructures (DCA, satellites militaires...) et des troupes (hommes et vaisseaux) ayant pour mission la défense des planètes et des stations. C'est notamment cette brigade qui a la responsabilité de la sécurité de tous les systèmes Médiates ;
- ▲ Brigade d'intervention : c'est la seule unité qui peut rivaliser avec la FRAG (sauf peut-être pour le matériel). C'est elle qui est mobilisée contre un danger interne à l'AG, avant d'éventuellement faire appel à la FRAG ;
- ▲ Brigade de maintien de l'ordre : cette brigade dispose du personnel et du matériel le plus adapté aux missions anti-émeute. Non seulement elle possède les barges antigrav les mieux équipées (canons soniques, paralysants lourds...) mais elle compte dans ses rangs les meilleurs psychologues sociaux de l'AG, qui sont assez compétents pour désamorcer les mouvements les plus violents avant qu'ils n'éclatent ;
- ▲ Brigade du Génie et de la Logistique : spécialisée dans la construction, le transport et la gestion des ravitaillements, elle est aussi chargée de la coordination des troupes quand des unités de plusieurs brigades sont engagées dans la même opération. La BGL est, de loin, la plus populaire de la Garde car elle est systématiquement en première ligne après toute catastrophe, naturelle ou non. De nombreuses aventures en Trivision la met en scène, rarement de façon réaliste il est vrai.

Organisation et hiérarchie

La hiérarchie de la Garde Fédérale est évidemment militaire. A sa tête se trouve le chef d'état-major de la Garde (CEMAG), nommé par l'Immédiator. Il est choisi parmi les 7 généraux de brigade (chacun d'entre eux dirigeant l'une des brigades). Au-delà de ces fonctions, l'échelle hiérarchique s'ordonne selon le grade :

- ▲ Hommes du rang : première classe, brigadier ;
- ▲ Sous-officiers : sergent, adjudant, lieutenant ;
- ▲ Officiers supérieurs : Chef d'escadron, Colonel, Général.

Selon les unités et les Brigades, il existe parfois des grades intermédiaires ou des appellations différentes.

Le Commandement central comprend le CEMAG et les 7 généraux de brigade, auxquels s'ajoute le personnel administratif. L'AG est divisée en secteurs, chacun doté d'un commandement de secteur qui comprend plusieurs bases opérationnelles et parfois des commandements délégués, qui se résument le plus souvent à une seule base. La Garde a plusieurs systèmes Médiates intégralement à sa disposition qui accueillent les écoles de formations et les réserves de matériaux sensibles. Inutile de dire que l'accès à ces mondes est extrêmement réglementé.

Le personnel de la Garde s'engage pour une durée de deux années standard, renouvelable par tranche de 5 ans. Il n'est pas rare qu'un soldat quitte le service après 7 ou 12 ans, pour trouver un travail mieux rémunéré dans le domaine civil. D'autres voient leur formation initiale financée par la Garde pendant 5 ans, contre un engagement d'une durée minimale de 10 ans.

Emblème et devise

Il n'y a pas d'emblème et de devise pour la Garde mais il en existe pour chaque unité au sein de chaque Brigade. Néanmoins, une expression, « Paix et Sauvegarde », lui est souvent attribuée.

Il semble qu'elle provienne d'un ancien serment, aujourd'hui tombée en désuétude, que le nouvel engagé prêtait lors de son incorporation.

Les bases de la Garde Fédérale

Force armée régulière de l'AG, elle est composée d'unités permanentes et d'autres appartenant à l'armée de tel ou tel système et se joignant aux troupes régulières sur demande de l'AG.

Si ces unités irrégulières suivent les traditions de leurs systèmes respectifs pour bâtir leurs bases, la Garde

régulière possède sa philosophie quant à l'agencement des siennes.

Les deux tendances principales dépendent du degré de danger potentiel de la zone concernée.

BASE ORBITALE

Les anneaux de la Garde

Dans les zones où la probabilité d'agression est faible, les bases sont de vastes stations orbitales, en forme d'anneau, tournant autour d'un axe regroupant les halls d'accostage, les garages et les ateliers de réparation en apesanteur.

Une bonne centaine de petits appareils, barges, chasseurs et intercepteurs trouvent place à l'intérieur tandis que les vaisseaux lourds, appareils d'assaut ou croiseurs stationnent de façon savamment aléatoire à distance respectueuse de l'ensemble.

Le système Trace

Chaque base est pourvue d'un système « Trace » : l'ordinateur de bord prend à l'entrée de tout individu, du plus humble au plus gradé, une empreinte de ses caractéristiques mesurables : silhouette, physiologie, taille et poids, température, voix, etc.

Par la suite, les portes s'ouvrent automatiquement devant chacun, sous réserve que le visiteur dispose de l'accréditation adéquate pour le lieu où il désire se rendre. Une voix ferme lui annonce alors : « Accès non autorisé à Mr X ». Si cela vous arrive, vous n'avez plus qu'à chercher une autorité qui change votre accréditation. Le système Trace signale aux équipes de surveillance les personnes qui cherchent plusieurs fois à pénétrer dans des zones leur étant interdites mais aussi toute personne dont l'état physique se modifie (malaise, élévation anormale de température).

Toute source d'énergie (arme à rayon, chargeur, droïd) est également « tracée ».

Enfin, les numéros des armes à rayon sont détectés et vérifiés. Si vous avez à intervenir dans une base orbitale de la Garde, vous serez quasiment obligés de le faire en Transfert et encore vous faudra-t-il choisir stratégiquement vos hôtes ! Pour échapper au système Trace, vous pourrez vous réfugier dans les inters structures, juste sous la coque. Le système Trace PEUT y être activé mais il ne l'est qu'en cas d'alerte. Il y règne une température proche de 4°C et des zones importantes sont plongées dans l'obscurité totale.

Aménagement

En ce qui concerne l'aménagement intérieur, chaque niveau (il y en a de cinq à vingt, selon la taille de la base) est desservi par un couloir central et deux latéraux, tous pourvus de tapis roulants. Dans les parties les plus larges, des corridors perpendiculaires desservent les locaux éloignés du centre. Rappelez-vous que dans les stations en anneau, la gravité est recréée par la force centrifuge due à la rotation. Le « haut » est donc toujours du côté de l'axe central et la gravité diminue quand on s'en rapproche, pour s'annuler quasiment dans les ateliers du centre. Cette technique est courante car la gravité persiste même si toutes les sources d'énergie sont coupées, tant que l'anneau continue de tourner sur sa lancée. Une base même très endommagée peut ainsi continuer à fonctionner et donc à se défendre.

Effectifs d'une base orbitale de la Garde

5 000 à 8 000 personnes, dont :

- ▲ 200 à 300 pilotes et autres navigants
- ▲ 1 500 hommes de troupe et officiers
- ▲ 500 canonnières
- ▲ 3 000 à 5 000 personnes pour la logistique.

BASE À TERRE

Un symbole de l'AG

Les bases à terre sont en général de moindre intérêt stratégique que les bases orbitales. Elles répondent à deux objectifs : l'entraînement au sol des troupes et le besoin de faire « acte de présence » sur certaines planètes très oubliées de l'autorité dès qu'elles n'en voient plus les croque-mitaines. A l'inverse, des peuples au caractère martial sont honorés et fiers d'avoir « leur » base de la Garde Galactique.

Pour ces raisons, les bases à terre ont des aspects et des architectures variables, en général dans le goût des forteresses locales.

Le système Trace existe dans toutes mais il n'est pas toujours activé ; la puissance de l'ordinateur est parfois réquisitionnée pour d'autres tâches comme le calcul de l'énergie nécessaire au saut triche-lumière de toute une armada de vaisseaux ou encore à la création de nouveaux astronefs sur certaines bases-usine.

Effectifs d'une base à terre de la Garde

2.000 à 3.000 personnes, dont :

- ▲ 100 pilotes et navigants, pour 20 à 30 appareils de chasse ou de reconnaissance
- ▲ 500 hommes de troupe et officiers
- ▲ 200 hommes aux équipements de défense
- ▲ 1 000 à 2 000 personnes pour la logistique.

- ▲ Plus 1 000 à 3 000 hommes de troupe en stage sur les bases d'entraînement.

Les Megas et La Garde fédérale

Les rares officiers de la Garde qui connaissent les Megas les jugent avec un rien de mépris et d'énerverment, les considérant comme des pistonnés qui se croient tout permis et semblent disposer du matériel que eux, justement, réclament depuis des mois...

A l'inverse, quelques soldats de base, qui doivent d'être encore vivants à un groupe de Megas arrivés en dernier recours, comme la cavalerie, se chargent de leur faire une légende exagérée, quoique restreinte. Les Gardes ayant eu l'occasion de rencontrer des Megas ne sont pas légions.

Note de la guilde

Les responsables de la Garde Fédérale ont pour politique de maintenir leur bonne réputation au sein des entités AG, aussi les Megas ayant une couverture de journaliste sont souvent bien traités par les agents de la Fédérale. Les Megas peuvent même parfois faire un léger chantage sur les officiers qui pourrait voir leur image associée à un reportage négatif ; c'est souvent un bon moyen pour obtenir des autorisations variées et même le soutien des autorités !

2.10.4 Force de réaction de l'AG (F.R.A.G)

La FRAG est l'arme de dissuasion de l'AG. Née d'une décision qui rendit indépendantes les forces d'intervention de la Garde Fédérale, la FRAG ne cessa d'augmenter en nombre et en puissance. Elle fait partie aujourd'hui des armées les plus redoutables et les plus redoutées.

Lorsqu'elle entre en action, il n'est plus question de diplomatie ou d'attribution. L'espace autour de chaque planète visée se noircit d'engins de cauchemar, des traits d'énergie d'une implacable précision hérissent le ciel et nettoient les défenses de la planète. Ces décharges énergétiques et autres missiles tactiques précèdent de quelques secondes des millions de barges de débarquement dont sortent les fantassins effrayants et impitoyables, vêtus de scaphandres autonomes de combat qui les rendent presque invulnérables aux armes conventionnelles. Seuls les gens terrés loin de toute arme ou système de défense ont une chance d'atteindre le statut rare de survivant.

Si le débarquement ne peut être mené ou si la menace dépasse le cadre d'une planète, des mondes entiers peuvent être purement et simplement désintégrés. Ce

genre d'extrémité se produit heureusement rarement. Pour qu'on n'oublie ni sa force, ni sa rapidité, ni ses méthodes, la FRAG est régulièrement envoyée sur des terrains ou conflits moins graves, où elle a l'occasion de perpétuer sa réputation. Notons que l'orgueil de ses officiers réside dans la capacité à pacifier un continent en 34 mn, lorsque le plan d'opération en prévoyait 40 ...

La FRAG n'entre pas dans des subtilités comme « épargner des vies innocentes ». Sa devise serait plutôt « La fin justifie les moyens ».

Qui décide de l'envoi ou des ordres de mission de la FRAG

En général, dès qu'une situation évolue dangereusement, un conseil est réuni rapidement entre l'Immédiator, la Table Ronde et les 3 responsables des entités GF, BCPG et FRAG. Les membres de ce conseil sont tenus au courant régulièrement de l'évolution. Ils prévoient une limite à laquelle la FRAG doit intervenir et quand cette limite est atteinte, l'Immédiator décide l'envoi des troupes.

C'est ensuite au responsable de la FRAG de décider de l'importance des moyens à mettre en œuvre. Il doit ensuite en référer au conseil de l'évolution mais le plus souvent comme l'intervention est rapide, c'est un rapport de fin d'intervention que le responsable de la FRAG présente au conseil. L'Immédiator a le pouvoir d'envoyer la FRAG immédiatement en cas de crise majeure qui pourrait mettre en danger toute l'AG.

Fonctions et missions

Attaquer et défendre, ainsi pourrait-on résumer les fonctions de la FRAG. L'AG fait appel à la FRAG contre tout ennemi extérieur ou contre tout danger intérieur que la Garde ne réussit pas à écarter. Cette force d'intervention entretient des millions de vaisseaux, accumulation de plus de 10 000 ans de machines militaires, qui sont stockés et gardés dans des systèmes que la FRAG gère en propre. Quelques super destroyers stellaires, longs de plusieurs kilomètres et remontant à la 1^{ère} AG, font partie de cet arsenal et sont capables de stériliser une planète en quelques minutes.

Les forces de la FRAG se répartissent en trois grands groupes, Marine, Infanterie et Interarmes, chacun d'eux comportant plusieurs divisions.

Marine

Division Transport

Elle gère l'entretien et l'utilisation de tous les vaisseaux de transport de matériel, de troupes et de vaisseaux auxiliaires.

Division Surface

Elle s'occupe des quelques rares navires maritimes et sous-marins.

Division Reconnaissance

Elle possède des vaisseaux petits, rapides et maniables, capable d'entrer et de sortir du Triche-Lumière avec célérité et a pour mission de se rendre en territoire ennemi pour recueillir le maximum de renseignements précis sur les forces hostiles et leur organisation.

Division Chasse

Elle a en charge tous les vaisseaux d'attaque, des plus petits chasseurs et intercepteurs aux plus grands destroyers, en passant par les bombardiers.

Division Transmission

Elle a, sur le tard, été intégrée à la Marine, en raison de l'utilisation extensive des vaisseaux T-C (transmission-communication) mais ses effectifs sont répartis dans l'ensemble de la FRAG. Elle est évidemment en charge des transmissions et aussi de la gestion des satellites d'analyse, du chiffre, de l'interception des communications ... Enfin, elle sert également « d'attaché de presse » pour les médias de l'AG.

Infanterie

Division Sol

Elle comprend tous les fantassins qui ne sont pas répartis dans les autres divisions de l'infanterie. La Division Sol compte à elle seule le tiers des soldats de la FRAG, qui sont répartis sur de nombreuses unités d'infanterie, de reconnaissance, de parachutistes, de déminage...

Division Eclair (Les très médiatisés mais peu connus commandos de la FRAG)

L'anonymat des membres de cette unité chargée des missions rapides et dangereuses est la règle.

Division Assaut

C'est l'infanterie lourde de la FRAG, ne comprenant que des fantassins porteurs des légendaires scaphandres de combat, chacun d'eux ayant une puissance de feu à peu près équivalente à celle d'un petit véhicule blindé.

Division Armement

Les spécialistes de l'artillerie. Il est d'ailleurs fréquent que les soldats en charge des armements de vaisseaux de la Division Chasse soient issus de la Division Armement.

Division Blindés

Elle est chargée de tous les véhicules terrestres et possède aussi quelques vaisseaux atmosphériques.

Interarmes

Division Sécurité (peut-être la plus importante des divisions interarmes)

Elle a des responsabilités sur trois fronts différents.

- ▲ Elle fait office de police militaire (et, à ce titre, gère les prisons de la FRAG et la sécurité interne),
- ▲ de protection planétaire (recoupant les fonctions de la brigade de sécurité planétaire de la Garde sur les théâtres d'opération auxquels cette dernière n'a pas accès)
- ▲ de contre-espionnage interne (veillant notamment à la sauvegarde de l'avance technologique de la FRAG sur les autres forces armées).

Division Tactique

Ne comptant que des officiers supérieurs, cette division regroupe l'élite des stratèges de la FRAG, dont certains sont réputés pour leur approche non conventionnelle des conflits, qui a souvent permis à l'AG de se sortir de situations perdues d'avance.

Division Ravitaillement / Construction

La Division Tambouille, comme elle est parfois surnommée, supervise à la fois des missions de ravitaillement en vivres, carburant, munitions ... mais aussi des actions du génie, puisqu'elle est en charge de la construction et de l'entretien des bâtiments de la FRAG.

Division Médicale

Les médecins et infirmiers de la FRAG sont très avancés sur leurs homologues civils pour tout ce qui relève du traitement des irradiations, des prothèses et de la régénération cellulaire. Il n'est pas rare qu'une fois sorti du service, le personnel médical de la FRAG soit recruté par de grands consortiums de R&D biologique.

de l'Interarme, chacun assisté d'une équipe à la composition variable. Les trois armes ont une hiérarchie comparable, bien que le nom des grades soit parfois différent :

	Marine, Sécurité	Infanterie	Tactique	Ravitaillement, Médicale
1	quartier-maître, maître, maître principal	première classe, caporal, sergent		deuxième classe, première classe
2	major, enseigne, lieutenant	sergent, adjudant, major, lieutenant		ingénieur principal, ingénieur en chef, ingénieur général
3	capitaine, vice-amiral, amiral	capitaine, commandant, colonel, général		ingénieur général de 1 ^{ère} classe, ingénieur principal

1 = Soldats du rang, 2 = Sous-officiers, 3 = Officiers supérieurs

Emblème et devise

Il est de coutume que chaque unité, en raison de son histoire propre, ait son emblème et sa devise. Il existe néanmoins un emblème particulier pour chacune des trois armes :

- ▲ Marine : ailes stylisées argentées sur fond noir et la devise : « aller loin, frapper fort » ;
- ▲ Infanterie : un arc et un fusil d'assaut noirs croisés sur fond rouge et la devise : « vaincre ou périr » ;
- ▲ Interarmes : un poing noir tenant un bâton argenté sur fond blanc et la devise : « résister et assister ».

LES BASES MILITAIRES DE LA FRAG

La principale base de la FRAG est le QGC (quartier général central), base qui occupe un système stellaire entier, forteresse inexpugnable tant la densité des vaisseaux et des soldats est élevée. C'est là que se trouve l'Officier Supérieur et son état-major. La FRAG dispose de nombreuses autres bases, chacune dirigée par un Officier Principal, généralement le plus gradé (mais il y a parfois des exceptions). Il est à noter que la division tactique a ses propres bases, sur lesquelles elle accueille souvent la division sécurité.

Organisation et Hiérarchie

La direction de la FRAG comprend l'Officier Supérieur, qui est le commandant en chef de la FRAG et son état-major composé de l'Amiral Principal de la Marine, du Général Principal de l'infanterie et du Général Principal

Base permanente

La FRAG est une force armée d'intervention. Sa force réside à la fois dans sa puissance de feu, sa rapidité d'action et pour une bonne mesure dans sa réputation. Elle n'a que peu de bases permanentes. Comme pour la Garde, l'entraînement des troupes et la nécessité d'impressionner les foules font qu'elle conserve des bases au sol. Encore que les bases d'entraînement soient archisécrites. Ne montrez JAMAIS que vous en connaissez l'aspect, cela vous rendrait immédiatement suspects d'être soit des comploteurs contre l'AG, soit des déserteurs de la FRAG. La Guilde ne pourrait alors plus rien pour vous et nierait avoir eu connaissance de vos agissements ! Toutefois – au cas où – vous devez savoir à quoi ressemblent ces bases. Elles sont situées sur des planètes très inhospitalières, le plus souvent sans atmosphère respirable ou aux gaz très corrosifs. Des bâtiments bas, simples boîtes parallélépipédiques, y entourent un immense hangar qui peut mesurer jusqu'à mille mètres de haut, sur plusieurs kilomètres de long et de large. Il contient principalement un terrain d'entraînement synthétique qui n'a rien de virtuel. Des générateurs et des machines à effet chrono-compresseur peuvent en faire, du jour au lendemain, une steppe aride, une jungle inextricable, une ville. Ce terrain est en principe habitées de droïds multiformes mais aussi (c'est là une vérité contre laquelle nous ne pouvons pas grand-chose) des clones animaux, parfois aussi humain, vieilliss en quelques heures, vaguement instruits en haute fréquence et lâchés dans ce décor pour mourir un instant plus tard sous les lasers des troupes de la FRAG.

Il nous est difficile d'aller enquêter dans ces bases, car les recrues reçoivent un conditionnement et des mots de passes hypno-implantés avant de s'y rendre et un Méga en Transfert a peu de chances de ne pas être repéré. Quant à un espion, sur une base d'entraînement, il n'a pas droit à un jugement : dès qu'un officier l'a déclaré espion, tout homme ou droïd présent doit immédiatement le tuer. Il n'y a bien sûr pas de points de Transit sur ces planètes et nous ne les connaissons même pas toutes. Je ne vous souhaite pas d'avoir à y aller un jour.

Base de crise

Toujours en alerte, la FRAG est prête à intervenir partout. Une « cellule » de la FRAG est composée de dix à cinquante croiseurs, accompagnés de vedettes d'appui tactique. Tous les croiseurs sont à même de larguer sur un monde une centaine de vaisseaux d'assaut planétaire, munis de tourelles lasers et paralysantes et capables de débarquer chacune mille hommes de troupe ou plusieurs dizaines de véhicules terrestres antigrav. Selon le type d'intervention, la FRAG envoie un seul vaisseau, une cellule ou des dizaines de cellules...

La « base de crise » de la FRAG est donc constituée d'une ou plusieurs cellules, réunies dès que l'AG considère qu'un système devient dangereux ou qu'une crise menace d'éclater. L'armada ainsi composée croise lentement dans la zone la moins fréquentée se trouvant à portée de saut trichelumière du système visé, prête à intervenir. Il n'est pas rare, s'il y traîne un pirate malchanceux, que la flotte le gobe au passage comme un vulgaire moucheron.

Effectifs d'un croiseur lourd de la FRAG

Environ 270 appareils et 25.000 personnes, soit :

- ▲ 100 barges de débarquement
- ▲ 20 appareils de reconnaissance et d'appui (capacité 300 passagers ou environ 20 t de fret)
- ▲ 150 chasseurs
- ▲ Pilotes et autres navigants.
- ▲ 10 000 hommes des troupes d'assaut
- ▲ 2 000 hommes de soutien pour les troupes d'assaut (scouts, transmissions, etc.)
- ▲ 2 000 hommes de logistique pour les troupes d'assaut (débarquées après pacification).
- ▲ 2 500 hommes des troupes du Génie (construction d'édifices, de bases temporaires, de ponts, réparation des bases détruites, etc.)
- ▲ 7 000 hommes d'équipage (Personnes à la manœuvre, services, machinistes, pompiers, médecins, cuisiniers, peintres, habillement, etc.) secondés de quelques milliers de droïdes de divers gabarits.

Base de veille : une verrue sur le front

La base de veille est « l'œil de l'AG » que laisse la FRAG après une intervention ou tant que la situation reste problématique. A l'inverse de la Garde, qui s'installe alors derrière des fortifications correspondant au pays « pacifié », la FRAG se retranche dans des installations d'une laideur telle qu'elle fait l'unanimité contre elle parmi les peuples du cosmos. Casemates de métal hérissées de protubérances, antennes de toutes formes aussi agressives que possible, murailles aveugles gris sale percées de canons à plasma, essais de sondes et de ballons encombrant le ciel de la base et les terrains environnants, la FRAG prend même soin de laisser derrière elle des traces de son passage difficiles à effacer.

Cela dit, si vous avez l'occasion d'entrer dans une telle base, vous verrez que l'intérieur en est très différent. Autour du poste de commandement, installé au centre, rayonnent les divers quartiers.

Casemates des troupes, intendance, armement, piste d'atterrissage des navettes et des engins aériens, parkings des véhicules terrestres, département des sondes et détecteurs, centre d'énergie, bref, tout ce qui n'est pas le terrain d'entraînement est d'une propreté impressionnante. Entre les bâtiments, le sol est couvert d'un revêtement lisse, gris clair, peint de diverses indications techniques. Les différents droïdes, y compris les petits robots ménagers, peuvent s'y déplacer sans encombre.

Chaque construction ne possède qu'une unique entrée, protégée par un sas équipé du système Trace décrit plus haut. Et les patrouilles sont fréquentes, moins par crainte d'éventuels intrus que pour surveiller les troupes et maintenir la pression psychologique qui règle la vie des soldats de la FRAG.

Je vous déconseille d'y passer vos vacances.

Si des centaines de droïdes circulent à l'intérieur de la base, on n'en voit quasiment aucun à l'extérieur. Les raisons invoquées sont d'ordre psychologique : les petits droïdes sont souvent serviables et inoffensifs et nuisent à l'image implacable de la FRAG. Il semblerait surtout que, parfois, les robots utilisés ne répondent pas aux trois lois de la robotique. Cette entorse n'est normalement autorisée que pour les robots de combat mais plusieurs témoignages indiquent clairement que des droïdes standard de la FRAG ont déjà servis de tueurs. Ce qui signifie, pour tout Méga prudent, qu'il faut considérer chaque droïde de la FRAG comme un assassin en puissance.

Effectifs d'une base de veille de la FRAG

En général, la base de veille conserve un tiers des effectifs débarqués.

C'est-à-dire, par vaisseau mis en œuvre :

- ▲ 300 navigants pour 50 chasseurs et 30 barges
- ▲ 3 000 hommes de troupe
- ▲ 600 hommes pour la logistique
- ▲ 600 hommes de maintenance pour les armements de la base
- ▲ 800 hommes du génie
- ▲ 2 000 hommes pour le fonctionnement de la base.

Lors d'interventions ponctuelles brèves sur de petites colonies, les effectifs peuvent être inférieurs à ceux indiqués ci-dessous, à cause notamment de l'absence des troupes du Génie et des équipes de maintenance.

Les Megas et La FRAG

Les grands chefs de la FRAG considèrent la Guilde des Megas comme une force non négligeable qui peut un jour se retourner contre l'AG et s'en méfier. Ils savent bien que les Megas agissent parfois à leur encontre, même indirectement. Mais ils se plient à l'autorité de l'AG et ne sont pas du genre à monter des provocations pour discréditer la Guilde.

Les officiers de la FRAG sont informés de l'existence des Megas, de leurs possibilités de Transit et Transfert et sont entraînés à résister au second.

Si un Méga fait son apparition lors d'une opération, ils l'intègrent immédiatement dans leur plan d'opération, comme : source de renseignement, guide, force d'appoint (non fiable), crétin à envoyer se faire tuer le premier pour économiser un (valeurux) homme de troupe.

Parmi la troupe, justement, les Megas sont très mal vus. Qualifiés d'anarchistes, ils ont parfois eue l'indécence de sauver la mise d'unités FRAG qui, trop confiantes, s'étaient laissées piéger ! (Non que ce soit l'usage chez les Megas de voler au secours de la FRAG mais en l'occurrence, l'échec des soldats aurait signifié des conséquences dramatiques pour toute une population ...)

Note de la guilde

Bien souvent, les Megas peuvent utiliser l'efficacité de la FRAG à leur avantage car ces super soldats, un brin obtus parfois, sont d'une obéissance sans faille pour des militaires et d'une grande logique pour des officiers. Si une équipe de Megas apporte des preuves cohérentes à des officiers de la FRAG, les Megas peuvent être sûrs qu'ils en tiendront compte et que l'information remontera à qui de droit dans les plus brefs délais. Et peu importe que les Megas aient l'air pas très nets, pour peu que leurs informations soient fournies avec clarté. On peut dire ce qu'on veut de la FRAG, sauf parler d'inefficacité : avec eux, soyez clair et concis, résultat garanti !

2.10.5 Office de surveillance galactique

L'office de surveillance galactique ou bureau du contre-espionnage de l'AG est né au début de la 2^{ème} AG. Son existence a été rendue possible par la double nécessité de garder un œil sur les entités AG tentées par une aventure militaire hégémonique semblable à celle des Warnaheng-Periss et de l'indispensable défense contre les inévitables tentatives de déstabilisation par les systèmes extérieurs à l'AG, profitant de la faiblesse de l'Assemblée naissante.

Ce service a connu de nombreux avatars, des dissolutions, des passages dans la clandestinité, des échecs retentissants, des scandales avérés ou inventés mais aussi quelques succès éclatants. Et l'absence de crise interne majeure depuis plusieurs siècles montre à la fois l'efficacité de l'OSG et sa stabilité.

Fonctions et missions

Comme dit plus haut, la mission de l'OSG est double :

- ▲ Surveillance des adhérents de l'AG.
- ▲ Surveillance des agissements des gouvernements étrangers.

Il est évident que face à cette vaste tâche, l'OSG ne disposera jamais du personnel et des ressources suffisantes. C'est pourquoi il a depuis longtemps la possibilité de faire appel aux services du BCPG, de la Garde ou de la FRAG, que ce soit pour des renforts matériels, pour leurs bases de données ou pour ordonner la surveillance d'un secteur galactique bien précis, l'arrestation et l'arraisonnement d'un vaisseau, le blocus de certaines zones de transit spatial...

Pour mener à bien sa mission, l'OSG est divisé en deux sections, sobrement nommés « départements ».

- ▲ Département du contrôle intérieur : cette section a la délicate mission de surveiller les entités AG, autrement dit de pratiquer ce que certains appellent, avec justesse il est vrai, de l'espionnage interne. Chaque entité sait, en effet, qu'elle est surveillée par l'AG au titre de la prévention des conflits entre ses membres. Certains grincent des dents, d'autres se détournent hautainement de cette question mais il n'en reste pas moins que ce département a ses agents implantés dans les gouvernements et les parlements, les principales compagnies et les réseaux de transport interplanétaire de tous les membres. Chaque agent possède sur chaque entité des données exhaustives concernant la politique interne, les relations diplomatiques, la puissance commerciale, les forces militaires ainsi qu'un grand nombre de détails plus ou moins croustillants sur la vie privée des gouvernants et de leurs proches. Toutes ces informations sont évidemment stockées dans des lieux hautement sécurisés, gardés par la FRAG.
- ▲ Département de la protection intérieure : cette autre moitié de l'OSG, représentant en fait près des deux tiers de la totalité de ses ressources, a pour mission de surveiller les agissements des systèmes étrangers à l'AG au sein de celle-ci. Travaillant parfois en collaboration avec le SSE (voir ci-dessous), le DPI noyauté les ambassades étrangères, les personnels des zones de transit, toutes les compagnies travaillant avec d'autres clients que l'AG. Elle surveille aussi tout transfert de technologie (projet de vente d'armement notamment) ou de compétence (par exemple exil d'un grand scientifique ou d'un ancien officier de la FRAG) et dispose, pour accomplir tout cela, d'un nombre gigantesque d'informateurs et d'agents infiltrés mais aussi d'ordinateurs et d'Intelligences Artificielles particulièrement puissantes, permettant de mettre en relation des renseignements apparemment disparates pour déterminer une trame unique d'évènement.

Organisation et hiérarchie

De la même façon que le BCPG, l'Office est un organisme civil. Dirigé par l'Intendant Général, qui est responsable devant le Parlement des actions de ses hommes, l'OSG est organisé sur un modèle assez semblable à celui de son pendant policier. L'AG est donc découpée en

secteurs, avec à la tête de chacun d'eux un Intendant Principal ayant sous leurs ordres des commissaires et des inspecteurs. Au niveau inférieur, il n'y a pas vraiment d'uniformité dans l'organisation, l'OSG étant réputé pour sa souplesse et sa capacité d'adaptation aux différentes situations locales.

Emblème et devise

L'évident souci de discrétion de l'Office fait qu'il n'existe ni emblème, ni devise, ni uniforme.

Cependant, la carte d'identification des commissaires et des inspecteurs comprend un cercle d'étoiles mouvantes, blanches sur fond noir. Elle peut, par simple introduction dans un système de sécurité ou un ordinateur, briser toute protection officielle de l'AG si le mandant de l'agent l'y autorise. La légende véhiculée par certaines (mauvaises) séries de feuillets en trivision a popularisé l'idée du « mandat absolu » qui permettrait de tout ouvrir et de passer toutes les barrières. Ce type de mandat est évidemment inexistant.

Note de la guilde

Il fut un temps où la guilde mit au point un passe « étoilé » avec, par défaut, les attributions maximums ; ces attributions étaient encore supérieures à ce qui était autorisé pour les agents de l'OSG. Évidemment, cela s'est su et l'information est remontée jusqu'à de hauts Médiates connaissant l'existence de la guilde.

L'Immédiator a fait les gros yeux à la guilde qui, depuis, évite d'utiliser des passes étoilés « surpuissants, que même les membres de l'OCG n'en n'ont pas de semblables ! ».

Depuis, quand un cyber-pirate parvient à faire une copie acceptable d'un passe étoilé, la guilde reçoit un message des autorités de l'OSG afin de savoir si nous n'aurions pas par hasard envoyé des agents sur le terrain. Ils n'ont pas l'air d'apprécier. Cependant, il est exact que la Guilde, toujours pragmatique, a gardé quelques « étoilés » au cas où une situation gravissime surviendrait ...

2.10.6 Service de sécurité extérieure (SSE)

Le SSE est le service d'espionnage dirigé uniquement et exclusivement vers des missions extérieures aux frontières de l'AG. Il résulte de la volonté de plusieurs Immédiators de rationaliser les différents organismes administratifs ayant mandat pour mener des investigations externes, venant des différentes forces de l'ordre ou du renseignement déjà existantes et dont le foisonnement et le manque de moyens étaient la

principale cause de leurs inefficacités respectives. Le SSE a été créé en démantelant ces différents services et en les réorganisant sous la férule d'un service unique. Cette reconstruction ne s'est pas faite sans mal ni sans oppositions mais les diverses menaces que subit l'AG suffisent à provoquer un mouvement en faveur du SSE suffisamment important pour qu'il puisse être achevé.

Fonctions et missions

Le décret spécial de fondation du SSE précise que la mission de ce service est « de rechercher et d'exploiter les renseignements intéressant la sécurité de l'AG ainsi que de détecter et d'entraver, hors du territoire commun aux différentes entités AG et aux planètes Médiates, les activités d'espionnage dirigées contre les intérêts de l'AG afin d'en prévenir les conséquences ». Fort d'un personnel et de moyens imposants, le SSE est administré par un Directeur Principal, qui préside aussi le Conseil du Renseignement, ce dernier réunissant le Directeur et son équipe, certains Médiates et diplomates et des spécialistes venant de tous les services (BCPG, OSG, Garde Fédérale, FRAG...). Le SSE est divisé en différentes directions, chacune gérée par un Directeur Délégué :

- ▲ Direction administrative : Elle s'occupe du personnel, gère le budget et plus généralement toutes les ressources qui ne sont pas prises en charge par une autre direction ;
- ▲ Direction des opérations : Elle gère les unités de choc et d'intervention du SSE, composées pour la plupart par des anciens de la FRAG et de la Garde ;
- ▲ Direction du renseignement : la section « d'intelligence » du SSE. Elle gère les agents implantés à l'extérieur de l'AG. Également responsable des systèmes d'écoute et de piratage. Réunit tous ces renseignements dans une base unique, déjà alimentée par les données du Département du Contrôle Intérieur de l'OSG, même si, officiellement, les deux organismes fonctionnent en parallèle ;
- ▲ Direction stratégique : Elle collecte des renseignements dans toutes les directions pour établir des projections à moyen et long termes et anticiper ainsi les actions et les implantations des agents du SSE dans les zones qui deviendront sensibles, même si elles ne le sont pas actuellement ;
- ▲ Direction technique : service de recherche (et d'espionnage) technologique. Cette direction finance directement des recherches sur l'armement,

l'informatique et les Intelligences Artificielles, les vaisseaux, les drogues, les techniques d'hypnose. C'est ce service qui a mis au point l'entraînement qui reçoivent les officiers supérieurs et les Médiates de haut niveau pour développer une résistance au Transfert.

Emblème et devise

Ni emblème, ni devise, la discrétion étant évidemment la qualité première de ce service qui ne prise que très peu la publicité.

Note de la guilde

Souvent, la guilde est amenée à travailler en collaboration avec le SSE et parfois sans le savoir. Les membres du SSE sont des contacts de choix pour les Megas ; leurs compétences sont variables mais rares sont les incompetents parmi eux !

2.10.7 Les yeux de l'Immédiator

Sans doute le plus étrange de tous ces services, les Yeux sont les agents secrets placés sous les ordres directs de l'Immédiator. En dehors de lui, personne, à l'exception possible de la Table Ronde, ne connaît leur identité ou leur nombre exact (qui selon les rumeurs, varie d'une petite dizaine à plusieurs milliers, la vérité s'établissant sans doute entre ces deux extrêmes). Ces agents sont directement recrutés par d'autres Yeux, le plus souvent pour des missions temporaires : surveillance d'un Médiat, investigation et rapport sur l'état d'une communauté ... Il peut s'agir de votre voisin de palier, d'un pilote de cargo, du policier qui règle la circulation au coin de la rue, bref, n'importe qui.

Les Yeux disposent d'un pouvoir très étendu, prenant le pas sur le BCPG ou l'OSG si nécessaire. Ils possèdent une carte d'identification portant un œil inscrit dans un octogone qui ne s'active que si le porteur est génétiquement reconnu par la carte. Il va de soi que faire usage d'une fausse carte d'œil de l'Immédiator est assimilable à un crime de haute trahison de l'AG.

Note de la Guilde

Attention, tous sont au courant de l'existence des Megas et de leurs possibilités, ils sont même entraînés à résister au transfert et surtout à le repérer s'ils en ont été victime. Rien n'est plus préjudiciable à un Méga que d'avoir sa tentative de transfert dans un dossier sur le bureau de l'Immédiator !

2.10.8 Autres services

L'OSG, le SSE et les Yeux ne sont évidemment pas les seuls services d'espionnage ou de contre-espionnage existant dans l'AG. Notons deux types d'organisme :

- ▲ Services secrets des entités AG : chaque entité possède bien entendu ses propres services, qui agissent parfois en collaboration avec ceux de l'AG mais plus fréquemment en concurrence. Chacun noyauté l'autre et, le plus souvent, atteignent une sorte de statu quo un peu instable mais viable.
- ▲ Services de renseignement des grandes compagnies : les trusts et les corporations les plus puissants disposent également d'unités de renseignement, en général assez peu nombreuses mais extrêmement spécialisées. Ces unités sont souvent sous la surveillance de l'OSG

2.11 Les locaux de l'AG

Départements

L'Assemblée Galactique est une énorme machine semblable à un gouvernement ou à notre ONU du point de vue de son organisation. Elle est donc fragmentée en départements qui sont comme autant de ministères, sous-ensembles orientés dans un but précis : département des planètes extérieures, département du négoce, etc. ...

Les principales installations de chaque département sont implantées sur des planètes Médiates, c'est-à-dire appartenant à l'administration de l'Assemblée Galactique. On y trouve des villes, des commerces comme partout ailleurs mais il n'y pas de gouvernement. Le territoire est administré par le bureau « vie locale » du département installé là.

Annexes

Sur chaque planète existe au moins un territoire neutre et protégé où sont rassemblés les services de l'AG, c'est-à-dire un représentant de chaque département. On ne parlera pas de bureaux : malgré un effort de normalisation, les installations planétaires sont tenues par des autochtones, selon les modes d'organisation locale (par exemple : sous la grande halle du marché, une fois par « semaine »). Les cas les plus urgents peuvent toujours être traités avec le bureau standardisé de l'astroport principal.

Siège de l'Immédiator

L'Immédiator, arbitre suprême de l'AG, et un conseil permanent d'une vingtaine de Médiates suprêmes (qui sont au total 230 à l'heure actuelle), résident dans un immense palais flottant situé sur Tegem III, monde au climat agréable mais dont les océans couvrent à peu près 95 % de la surface et sont peuplés de créatures monstrueuses et voraces. Une activité tectonique intense en perturbe parfois violemment les champs magnétiques et gravifiques et l'atterrissage des vaisseaux sur Tegem III ne peut se faire qu'avec l'aide des champs de guidage du Palais. Tegem III constitue donc une forteresse naturelle non négligeable, à laquelle s'ajoute bien sûr les dispositifs de défense les plus sophistiqués en vigueur.

Le Palais recèle le système d'information le plus complet disponible sur les systèmes de l'AG et sur bon nombre d'Extérieurs. Ce qui ne signifie pas qu'il soit sans lacune : l'information sur une planète précise dépend parfois d'un seul agent, qui peut être officiel ou secret (sur certaines Extérieures) et donc sujet aux défaillances.

Note au MJ

La mémoire centrale du système est stockée à bord d'un vaisseau de type 1, équipé de moteurs triche-lumière et monté sur rampe d'éjection, capable de quitter la planète en 10 secondes et de passer en 10 secondes encore en vitesse supralumineuse.

L'Immédiator et la Guilde

La rumeur veut que l'Immédiator dispose des plus rapides vaisseaux triche-lumière de l'AG mais aussi des meilleurs pilotes, d'une ethnie peu connue, capables de quitter les routes connues du Triche-Lumière pour y prendre des raccourcis. L'arbitre suprême de l'AG pourrait ainsi à sa guise se promener sur les plus lointaines planètes, se mêlant à la foule pour s'y faire sa propre opinion sur le cours de la vie dans la Grande Fédération.

Note au MJ

L'un des secrets les mieux gardés de l'AG est le lien existant avec la Guilde des Megas. Il est certain que lorsque l'Immédiator part dans un point de Transit, emmené par deux « vieux » des Messagers galactiques, il dispose d'une mobilité décisive dans les cas d'urgence. Mais il doit d'abord se rendre sur une planète disposant d'un point de Transit. Par sécurité, Tegem III n'en recèle aucun.

Beaucoup de Médiates ont déjà travaillé sur des affaires impliquant des Megas : parfois en tandem, parfois en parallèle, parfois en opposition. Mais seuls les Médiates suprêmes savent que l'Immédiator voyage instantanément grâce à eux.

Ch. 3 - Les habitants de L'AG

Qui sont ces gens qui peuplent le cosmos ? Que font-ils, où vont-ils ?

Avant de s'embarquer vers des destinations exotiques, le Méga avisé doit connaître quelques aspects de la vie des habitants de l'AG, au moins dans les grandes lignes.

3.1 Les talsanits

Le terme générique « Talsanit » est utilisé pour désigner un type d'humanoïde fort répandu dans la galaxie.

Description

Globalement, tous les Talsanits sont des mammifères bipèdes, partageant bon nombre de caractéristiques physiques. Tous sont vivipares, et généralement capables de se croiser entre différentes espèces, ce qui explique (en partie) l'incroyable variété de types existants dans la galaxie.

L'apparence exacte du « Talsanit de sang pur » – s'il existe réellement – est inconnue.

Planète natale

La véritable planète d'origine des « Talsanits » – si elle existe – est encore inconnue (voir plus loin).

Histoire

En dépit de longues recherches scientifiques, les origines des Talsanits restent mystérieuses. Des savants de l'A.G ont échafaudé une théorie de « l'évolution convergente », supposant que sur chacune des planètes recensant des Talsanits, l'évolution naturelle a donné naissance à la même espèce pensante, génétiquement compatible.

D'autres savants seraient plutôt partisans de la théorie de la Diaspora Talsanit : ils partent de l'hypothèse que les Talsanits actuels ne seraient que les lointains descendants d'une ancienne civilisation galactique, qui se serait effondrée il y a des dizaines (voire des centaines) de milliers d'années.

De temps à autre, l'archéologie fournit des preuves qui semblent étayer cette théorie. Néanmoins, on reste toujours incapable d'expliquer pourquoi une civilisation aussi brillante se serait écroulée en peu de temps.

Sur Norjane, la plupart des savants de la Guilde ne croient guère en la théorie de l'évolution convergente. Selon leurs plus anciennes archives, les Norjans seraient le premier peuple talsanit à avoir découvert le vol spatial. Aux temps héroïques de l'exploration de la galaxie, ils auraient rencontré d'autres peuples talsanits, sur d'autres mondes.

3.1.1 I comme... Ilmaniens

Description



Les Ilamniens sont des Talsanits qui se sont adaptés – au cours des derniers millénaires – à une existence essentiellement troglodyte. Leur peau est souvent pâle, leurs cheveux clairs, et leurs grands yeux sont accoutumés à voir dans la pénombre. Beaucoup souffrent de photophobie (crainte de la lumière intense), d'agoraphobie (peur des espaces ouverts), voire des deux. Du fait de leur mode de vie, la plupart sont minces, voire maigres, et souffrent de diverses maladies relatives à la malnutrition (anémie, rachitisme...).

Ils ont développé de fantastiques pouvoirs psychiques qui leur permettent de communiquer entre eux sans

jamais prononcer une parole. Cette étrange capacité les a conduits, au fil des siècles, à pratiquement abandonner tout langage oral.

Planète natale

Ilmane se situe dans un secteur perdu de la périphérie de la galaxie, par-delà un océan de solitude glacée. Les dossiers de l'A.G. ne comportent que peu de renseignements sur elle et ses habitants. Ilmane est une ancienne planète aquatique dont les mers se sont progressivement asséchées, suite à un rafraîchissement de son climat. Aujourd'hui, c'est un monde relativement froid, aride, où la vie s'est raréfiée, ce qui explique (partiellement) son surnom d'« Ilmane-la-silencieuse ».

Histoire

Les origines des Ilmaniens se perdent dans la nuit des temps, et rien ne prouve avec certitude qu'ils soient vraiment originaires de cette planète. D'après les anthropologues de l'A.G, ils seraient présents depuis – au moins – 15 à 20 000 ans. A cette époque, Ilmane était encore une planète agréable, avec un océan aux eaux chaudes à l'équateur.

Mais, depuis, le climat s'est rafraîchi, et beaucoup d'eau s'est transformée en glaces, aux pôles ou aux sommets des montagnes. Le niveau des eaux a beaucoup baissé, et même la température des mers rescapées a chuté.

Cette véritable catastrophe écologique semble avoir causé l'extinction d'une grande partie de la faune et de la flore locales. Il est certain que les Ilmaniens eux-mêmes ont beaucoup souffert de cette situation, et que leur population a fortement décliné au cours des millénaires. Face à un appauvrissement des ressources naturelles, et l'abaissement des températures, les autochtones ont cherché refuge dans les entrailles de leur planète.

Depuis des siècles, ils vivent en ermites dans des immenses cavernes de massifs coralliens fossiles.

Comment les interpréter

Du fait de leurs capacités télépathiques, les Ilmaniens sont tous pratiquement muets. Physiquement, ils pourraient parler, mais ils n'utilisent plus la parole pour communiquer depuis des siècles.

Les premiers contacts avec des « étrangers » venus d'autres mondes fut un choc, car les Ilmaniens redécouvrirent un mode de communication perdu, chez eux, depuis bien longtemps.

Depuis, seuls quelques individus furent tentés par le long apprentissage du langage oral. La plupart du temps, ces Ilmaniens répugnent à parler sauf si cela est réellement nécessaire et, même dans ce cas, ils restent très laconiques.

De même le secret de l'écriture s'était largement perdu, au moment où les Ilmaniens entrèrent en contact avec l'A.G. Les annales d'Ilmane sont gravées dans les cerveaux de ses habitants. Ce qu'un Ilmanien sait, tous le savent ; nul secret n'est gardé, nul mensonge n'existe. Il en résulte qu'un Ilmanien ne peut dire que la vérité, si on arrive à le faire parler...

Communiquer télépathiquement avec les « non-Ilmaniens » leur déplaît, car leurs esprits sont remplis d'idées totalement inconnues et dérangeantes. Tout bon Ilmanien évite de « sonder » mentalement un étranger, sous peine de subir rapidement un choc psychologique grave.

Bref, comme on le constate, les Ilmaniens sont doués de grands pouvoirs télépathiques, mais – paradoxalement – cela les handicape beaucoup au niveau de la communication avec les autres peuples.

Face à des étrangers, ils écoutent beaucoup mais parlent peu. Autant qu'ils le peuvent, ils se contentent de répondre aux questions par des gestes et des regards.

3.1.2 L comme... Lapinoïdes

Description

Les Lapinoïdes sont des Talsanits ayant, aux yeux des Terriens, une apparence évoquant vaguement des lapins anthropomorphes. Leurs grandes oreilles allongées leur confèrent une ouïe fine, et ils ont souvent une excellente vision. Leur dentition est également remarquable et complexe avec (entre autres) quatre grandes incisives supérieures. Cette dentition est certainement adaptée à leur mode alimentaire original, essentiellement végétarien.

A l'origine, tous les Lapinoïdes étaient complètement recouverts d'une courte fourrure, mais cette particularité physique s'est estompée au cours des millénaires. Phénomène évolutif sans doute lié à leur mode de vie, mais probablement aussi suite aux nombreux mélanges avec d'autres peuples Talsanits. Il semble que les vrais Lapinoïdes « purs » soient minoritaires, aujourd'hui, dans leur communauté (peut-être 30 ou 40% suivant les estimations).

Planète natale

Inconnue.

Histoire

Les lapinoïdes constituent un peuple largement dispersé au sein de toute l'A.G, mais dont les origines exactes se sont perdues au cours des millénaires. L'une des hypothèses les plus plausibles est que leurs lointains ancêtres constituaient sans doute une minorité, rejetée par les autres Talsanits sur leur planète natale. Aux temps héroïques de la première Assemblée Galactique, les Lapinoïdes auraient donc préféré émigrer en masse plutôt que de rester un peuple socialement mal accepté sur son propre monde...

Malheureusement, en dépit de nombreuses recherches, cette hypothèse n'a jamais pu être démontrée. De plus, elle ne concorde nullement avec les mythes et légendes lapinoïdes qui – malheureusement – relèvent souvent de la plus haute fantaisie.

A l'heure actuelle, les communautés les plus importantes se retrouvent – depuis longtemps – aux abords des astroports sur les planètes NT6 de l'A.G. Les services compétents estiment que seuls environ la moitié des Lapinoïdes connus vivent dans ces communautés. Le reste est éparpillé à travers toute l'A.G, et la plupart n'ont pas de domicile fixe.

Comment l'interpréter

La tradition la plus respectable – et la plus respectée – au sein de la culture lapinoïde est celle du voyage. Tôt ou tard, tout membre de ce peuple se sent attiré par l'envie de quitter sa petite communauté, et part sur un vaisseau en route vers des mondes lointains. Les Lapinoïdes vagabondent parfois seuls, souvent en petits groupes de quatre à six individus.

Le voyage est considéré comme bien plus qu'une simple coutume : c'est une expérience de vie, presque mystique, permettant à un Lapinoïde de visiter d'autres planètes, de rencontrer des peuples étranges, d'éprouver des sensations nouvelles, etc... La plupart des Lapinoïdes ne retournent jamais chez eux : s'ils survivent au voyage, ils s'établissent à l'autre bout de la galaxie en fondant une nouvelle famille.

Beaucoup de récits des voyageurs – parfois très anciens et fortement romancés – sont des histoires que se racontent tous les Lapinoïdes qui se rencontrent. Certains sont légendaires, et fondent une partie importante de leur culture. Bien plus, quelques-uns sont largement connus au sein des autres peuples de l'A.G,

entre autres chez les Norjans (et, donc, chez les Megas). Ce sont fréquemment des récits interminables, plein de personnages hauts en couleur, de péripéties rocambolesques et d'aventures amoureuses. Bien que manifestement exagérées, ces histoires font toujours la joie des voyageurs de l'espace (lapinoïdes ou non), quand ils se rencontrent dans une taverne proche de l'astroport.

Peuple pacifique, les lapinoïdes sont réputés pour préférer fuir les situations conflictuelles. Pour voyager, ils se font souvent engager au sein d'équipages de vaisseaux de transport (cargos ou paquebots) ; on peut donc les y rencontrer fréquemment, à n'importe quel poste. Il y a peu de Lapinoïdes qui se soient spontanément engagés dans un équipage de pirates ou à bord d'un vaisseau de guerre. Les plus aventureux se risquent surtout chez les petits contrebandiers agissant aux frontières de l'A.G. Dans tous les cas, ils sont rarement mus par l'appât du gain ou le goût du risque : la possibilité de voyager et de visiter des lieux inconnus reste leur principale motivation.

Le peuple des Lapinoïdes n'a pas vraiment d'histoire, mais des histoires...

La recherche du pouvoir ou des richesses ne les a jamais vraiment intéressés. Donc, les histoires retenues dans leur culture sont essentiellement des récits d'anciens voyageurs.

Et, ainsi, l'Art du conte est une discipline pratiquée par tous les Lapinoïdes depuis des temps immémoriaux... Il ne suffit pas de se rappeler des histoires (avec leurs détails) mais également de savoir les raconter.

Cela peut néanmoins se révéler intéressant pour les non-lapinoïdes car certains voyageurs ont participé - volontairement ou non - à des grands événements historiques de l'A.G (ce qui peut permettre d'ailleurs de dater ces histoires).

On peut imaginer que des historiens collectent ces récits, afin de tenter de combler certains « trous » des annales de l'A.G. Ou pour avoir des précisions sur des événements peu connus...

Exemple de scénario

A la recherche du Conte Perdu

Au cours de leur mission, pour une raison ou une autre, les Megas doivent retrouver l'intégralité d'un Conte lapinoïde d'importance secondaire.

Il y a plusieurs siècles, il semble qu'un Lapinoïde ait participé à une mission Méga (sans le savoir) et ait noté quelques détails importants. Détails que l'on retrouverait probablement dans l'histoire complète de ce voyageur.

Étant donné que les Megas de la mission ont disparu sans laisser de trace (pour une raison restée mystérieuse), il n'y a pas de rapport disponible dans les archives de la Guilde...

Le Conte laissé par le voyageur serait donc une source d'informations. Peu fiables, sûrement, mais la Guilde n'a aucune autre piste.

Malheureusement, ce conte n'est pas parmi les plus intéressants, et il y a peu de Lapinoïdes dans l'A.G qui le connaissent...

Étant donné qu'il n'existe, sous forme écrite, que des versions incomplètes, il faut retrouver un Lapinoïde qui ait retenu une version complète (ils perdent rarement leur temps à coucher leurs histoires sur papier).

Mais où retrouver un Lapinoïde bien spécifique, alors qu'il y en a des millions dispersés dans toute l'A.G. ! ?

Note

Une fois que les Megas ont retrouvé le Lapinoïde, tout n'est pas encore gagné !

Il faut parvenir à le convaincre de raconter cette histoire-là, ce qui n'est pas évident (c'est que c'est un récit assez ennuyeux, voyez-vous !). De plus, effectivement, c'est une histoire assez longue et pas toujours très amusante... Et il faut pratiquement se farcir les 2/3 du conte avant d'en arriver à la partie intéressante !

3.1.3 N comme... Norjans (ou Norjaniens)

Description

Aux yeux d'un Terrien, les Norjans ressemblent à des Asiatiques (peau dorée, yeux « bridés », pilosité peu abondante voire absente...). Jadis, Norjane abritait plusieurs peuples, souvent très différents tant physiquement que culturellement. Aujourd'hui, après des millénaires de « mondialisation », les anciennes ethnies de cette planète ont fusionné en un peuple homogène.

Planète natale

Norjane

Histoire

C'est sur Norjane qu'est née la Guilde des Messagers, vers l'an 17 000 av. J.-C (selon le calendrier terrien). A

l'époque, ce monde « antique » était encore divisé en plusieurs nations et royaumes...

Environ 500 ans plus tard, les Norjans avaient progressé par bonds de géants au niveau technologique et s'était lancé dans l'exploration spatiale.

Ce fut l'ouverture de l'ère de la 1^{ère} Expansion : au cours des siècles suivants, les explorateurs de Norjane entrèrent en contact avec la civilisation ganymédienne, et découvrirent de nombreux autres mondes (habités ou non).

En 15 800 av. J.-C, s'appuyant sur une longue alliance avec les Ganymédiens, les Norjans fondèrent la 1^{ère} Assemblée galactique. Norjane y joua un rôle majeur, jusqu'à son effondrement, 24 siècles plus tard.

Par la suite, Norjans et Ganymédiens furent les promoteurs de la 2^{ème} A.G (ou Confédération des Mille Planètes). Mais la lente dislocation de l'entreprise, souvent pour des raisons mesquines ou ineptes, semble avoir démotivé Norjane, la dégoûtant de l'aventure.

Quand la 3^{ème} Assemblée Galactique fut fondée, les Norjans préférèrent – apparemment – garder un rôle secondaire. Officiellement, Norjane n'est plus que l'un des membres de l'A.G parmi tant d'autres. Officieusement, et souvent par le biais de la Guilde des Megas, son influence politique est loin d'être négligeable.

Ethnies et métis

A l'origine, comme sur la Terre, Norjane était le berceau de plusieurs peuples.

Les principaux étaient :

- ▲ Les Norjs : Originaires du continent d'Ohr Tinpam. L'histoire des Norjs (« Les Hommes » dans leur langue) est très ancienne et glorieuse. Ils ont d'ailleurs donné leur nom à leur planète (Norj-Ann : « Le Monde des Hommes »). La culture Norj est riche, raffinée, marquée par une grande curiosité envers la nature et un goût pour les sciences. Le continent d'Ohr Tinpam a graduellement été uni sous la bannière des Asjad, puissante dynastie de souverains éclairés (et soutenus par la Guilde des Messagers). Le premier roi régnant sur tout Ohr Tinpam fut Asjad-as-Norj 1^{er} (« Asjad des Hommes » ou « Asjad, Roi des Hommes »). Par la suite, le régime politique se transforma progressivement en monarchie constitutionnelle, et est aujourd'hui très

démocratique (aux yeux d'un européen du 21^{ème} siècle).

- ▲ Les Parakeens : Originaires du continent d'As-Shufoor. Physiquement, ils ressemblaient beaucoup à leurs cousins d'Ohr Tinpam, mais leurs traits paraissaient souvent plus rudes et disgracieux. Ils étaient souvent d'une taille plus petite (environ 1,60 m), et dotés d'une ossature lourde. Les Parakeens sont longtemps restés traditionnellement attachés à une culture tribale, guerrière et nomade. L'écriture et l'étude des sciences exactes (comme les mathématiques) restèrent ignorées jusqu'aux débuts de la Première Assemblée Galactique.

Comment l'interpréter

Comme la civilisation ganymédienne, la civilisation norjanienne a eu un rayonnement énorme sur beaucoup d'autres. Son importance a suscité des réactions partagées : admiration chez certains, jalousie chez d'autres. Quelques mondes regrettent l'époque où Norjane jouait un rôle prépondérant, alors que beaucoup d'autres se sont félicités de la voir quitter l'avant-scène.

Tout bon Norjan est fier de son héritage historique, mais il est également conscient que c'est parfois un bagage lourd à porter.

Sur certains mondes, « le Norjan » est souvent décrit comme un snob orgueilleux et hautain (notez que les Terriens sont souvent d'accord avec cette vision des choses). Sur d'autres, on vante son raffinement intellectuel, son haut degré de culture et d'éthique. Le « simple » Norjan a souvent du mal à se retrouver dans ces visions contradictoires.

3.1.4 O comme... Olgriniens (ou Olgrins)



Description

Les Olgriniens sont des Talsanits qui se sont adaptés à un mode de vie arboricole, au cours des derniers milliers d'années. Ils sont généralement minces, sveltes, secs et nerveux. Leurs membres sont longs (un peu comme ceux des singes), et ils ont des griffes en guise d'ongles.

Les membres de certaines familles sont nyctalopes : ils sont incapables de percevoir les couleurs mais, en revanche, peuvent voir dans la gamme des infrarouges (comme les chats).

Planète natale

Olgrine est une planète essentiellement forestière, 99% des terres sont recouvertes d'arbres géants, le 1% restant représentant les hauts sommets enneigés des chaînes montagneuses de l'équateur. Les arbres sont si grands et les feuillages si denses que toute la lumière du soleil est captée, laissant le sol de la planète dans une nuit perpétuelle. En conséquence, tout ce qui vit sur Olgrine (à l'exception des bouquetins à poils bouclés) s'est réfugié dans les frondaisons.

Histoire

Olgrine était une planète totalement sauvage jusqu'à ce qu'un vaisseau spatial s'y écrase, il y a quelques milliers d'années. Ayant perdu tout espoir d'être secourus, les survivants s'organisèrent et, au cours des générations, s'adaptèrent au monde, tirant le plus grand parti des

restes de leur vaisseau. Ils conservèrent ainsi des éléments de technologie, se les transmettant d'une génération à l'autre.

Les descendants du naufrage se sont rapidement adaptés à Olgrine : leurs membres se sont allongés, leurs ongles se sont transformés en griffes, et leurs sens se sont affinés.

Leur existence aurait pu rester totalement inconnue si, un jour, une expédition scientifique de l'A.G n'avait pas découvert cette planète, par hasard.

Socialement parlant, la société olgrine a régressé jusqu'au stade clanique : certaines familles sont associées en fonction de liens de parentés, souvent complexes.

La plupart des clans olgrins vivent cependant en paix, depuis des temps immémoriaux. A part l'épave du vaisseau spatial (dont il reste peu de chose, aujourd'hui), il n'y a pas beaucoup de motifs de disputes sur cette planète.

Comment les interpréter

La culture des Olgriniens offre un intéressant paradoxe aux anthropologues de l'A.G : d'un côté, c'est un « peuple autochtone » aux mœurs assez primaires, de l'autre c'est également un peuple accoutumé à l'utilisation de gadgets de haute technologie (projecteurs holographiques, jumelles, etc.). La plupart du temps, ils sont néanmoins totalement incapables d'expliquer le fonctionnement de ces objets : ils les considèrent un peu comme des « reliques » aux pouvoirs magiques. Héritages de leurs lointains ancêtres, ils leur vouent un grand respect voire même un véritable culte ; leur destruction – surtout si elle est gratuite – est considérée comme un crime atroce (considérez ça comme un grand choc psychologique).

La plupart des Olgriniens sont farouches, et ont naturellement tendance à fuir les « étrangers »... En particulier ceux qui ont la mauvaise idée de violer leur territoire. Dans ce genre de situation, la plupart du temps, les Olgriniens se cachent pour observer les faits et gestes des « envahisseurs ». S'ils se contentent de passer, personne ne tentera de prendre contact avec eux. En revanche, si les « étrangers » font mine de s'installer, les Olgriniens locaux se manifesteront tôt ou tard. Étant fascinés par les objets de technologie avancée, ils peuvent être amadoués par quelques « cadeaux » (au moins du NT4).

Vu leurs conditions de vie, les habitants d'Olgrine vivent rarement vieux. La médecine est un art perdu depuis

longtemps et le taux de mortalité est extrêmement élevé. La mortalité infantile, par exemple, dépasse 10%; beaucoup d'Olgriniens meurent avant d'avoir atteint une trentaine d'années !

De ce fait, ils ont développé un certain fatalisme devant la mort, et ils intègrent totalement le concept dans leur vision de l'univers. La mort faisant partie de la vie, un Olgrinien peut tuer sans hésitation, si cela est vraiment utile.

3.1.5 V comme... Vilnéens

Description



Les Vilnéens ressemblent beaucoup aux Terriens, à l'exception de leurs longs cheveux d'une couleur un peu inhabituelle (souvent d'un blond doré ou d'un blanc argenté). Ils sont généralement grands (1,80 m), minces, et d'un aspect assez fragile.

Il est communément admis que les Vilnéens font partie d'une ethnie dont les membres ont une intelligence au-dessus de la moyenne. La plupart sont curieux, intéressés par l'observation de la nature et attirés par l'étude des sciences de toutes sortes. En contrepartie, beaucoup sont psychologiquement instables, sujet à des états dépressifs voire à des désordres mentaux plus graves.

Leur aversion envers toute forme de violence est bien connue ; les Vilnéens sont parmi les peuples les plus pacifiques connus dans tout l'A.G.

Planète natale

Depuis des millénaires, Vilna est un monde d'où ont été bannis les vastes mégapoles et les énormes complexes industriels générateurs de pollution. Cette petite planète, qui ressemble beaucoup à une Terre idyllique, bénéficie d'une atmosphère et d'une eau pure. Des petits centres de recherche, en surface, voisinent avec les villages coutumiers dans une harmonie parfaite. Il existe d'innombrables laboratoires et unités scientifiques, mais elles ont été dispersées sur toute la surface de la planète afin de respecter son écologie.

Dans certaines régions, on peut néanmoins trouver de vastes complexes souterrains où s'ébauche secrètement, à force de travail et de ténacité, la science du futur.

Histoire

Au sein de l'A.G, Vilna a la réputation d'être – depuis longtemps – l'un des temples principaux de la connaissance et de la recherche scientifique.

Ce peuple fut l'un des premiers à avoir été découvert par les Norjans, peu de temps avant la fondation de la Première Assemblée Galactique. Tout semble indiquer que leurs travaux dans les sciences mathématiques et physiques, contribuèrent beaucoup aux perfectionnements des voyages supralumineux en Triche-Lumière.

A l'époque, déjà, les Vilnéens étaient parvenus à fonder une démocratie stable, à l'échelle planétaire, soucieuse de respecter l'équilibre écologique. Les Norjans furent tellement impressionnés par cette société, hautement évoluée, qu'ils s'en inspirèrent pour parfaire leurs propres institutions.

Par la suite, beaucoup des plus prestigieux savants talsanits de l'A.G furent des natifs de Vilna. L'ère de la Première Assemblée Galactique fut probablement celle de l'apogée de la civilisation vilnéenne. L'effondrement fut une période tragique, ravalant fréquemment Vilna au rang de planète-otage, changeant de « maîtres » au gré des événements. Cette cruelle expérience mit durement à l'épreuve les convictions pacifistes des Vilnéens.

Comment les interpréter

Peuple sans tradition guerrière, les Vilnéens préfèrent toujours les solutions techniques ou diplomatiques à l'utilisation de la force brutale. Ils sont à l'affût de tout ce qui peut leur servir dans ce sens.

Aux yeux des autres Talsanits, ils apparaissent fréquemment comme des esprits brillants mais « déconnectés » de certaines réalités. Beaucoup d'aimables savants sont souvent « poètes », « rêveurs » voire « excentriques », et rappellent aux Terriens le bon vieux Professeur Tournesol. Écologistes et respectueux de la vie, les Vilnéens répugnent à se servir d'armes mortelles, et refusent de sacrifier des animaux pour se nourrir, préférant pour cela les produits de la terre. Le végétarisme est leur pratique alimentaire traditionnelle, depuis des millénaires.

Une légende affirme que les armes paralysantes ont été mises au point sur Vilna, avant même la fondation de la 1^{ère} A.G, et cela est peut-être bien vrai. En tous cas, les paralysants sont pratiquement les seules armes autorisées sur ce monde. La majorité des Vilnéens est d'ailleurs incapable, psychologiquement parlant, d'utiliser le moindre équipement offensif.

En cas d'absolue nécessité, un Vilnéen pourrait volontairement tuer un autre être vivant, mais cela provoquerait chez lui un terrible choc mental.

3.1.6 W comme... Wotans

Description

Physiquement, les Wotans sont fondamentalement semblables aux Terriens, en dehors du fait qu'ils sont adaptés aux rudes conditions de vie de leur planète. La plupart sont de taille assez petite (1,60 m), trapus, lourdauds, et d'une force peu commune.

Les Hommes de Wotan (comme les appellent les Megas terriens) sont restés des primitifs, gardant une culture traditionnelle, tribale et nomade. Leur Niveau Technologique est très bas (équivalent à celui de nos ancêtres préhistoriques), et la survie dans un milieu assez hostile (voir plus loin) représente généralement leur seul objectif dans l'existence.

L'Homme de Wotan est fondamentalement un chasseur, qui considère le borm comme une divinité : c'est lui qui fournit nourriture, cuir et fourrure à la tribu. Les clans (la plupart ne comptent qu'une cinquantaine d'individus) suivent les troupeaux de borms dans leurs errances sans but, au cœur des vastes plaines martelées par leurs sabots.

Planète natale

Wotan est une planète géante à forte gravité (environ deux fois celle de la Terre).

Le relief des terres émergées est essentiellement constitué d'immenses plaines désertiques et de plateaux de faible altitude. Les terres sont rocailleuses et assez peu fertiles, recouvertes d'innombrables colonies de mousses et de lichens.

Le plus grand mammifère connu sur cette planète est un herbivore – le borm – ressemblant beaucoup au bison américain (en deux fois plus gros). Ces créatures vivent en troupeaux, se nourrissant de lichens et de maigres herbages. Leur cycle de vie est relativement long (plusieurs décennies) et ils sont assez peu prolifiques. Mais, en-dehors des autochtones, le borm ne connaît aucun prédateur...

Histoire

Wotan fait partie de ces mondes primitifs protégés par l'A.G. La planète est sensée appartenir à ses légitimes propriétaires : les Hommes de Wotan. A part des ethnologues (ou autres scientifiques) de l'A.G et des Megas, personne n'est autorisé à se rendre sur cette planète.

Les études menées pour connaître les origines de ce peuple n'ont – jusqu'à présent – pas donné beaucoup de résultats probants. Comme les Ilmaniens, les Wotans sont présents sur leur monde d'origine depuis au moins 15 à 20 000 ans. On n'a retrouvé aucun reste fossile remontant avant cette période, mais cela ne signifie pas qu'il n'en existe pas.

Comme pour plusieurs autres mondes, certains supposent que ce peuple autochtone est – en réalité – originaire d'une autre planète. Cependant, aucune preuve formelle corroborant cette hypothèse n'a encore été découverte. Tout ce que l'on peut dire est que les Wotans ne semblent jamais avoir développé une civilisation atteignant le NT1.

Ce peuple est considéré comme assez « fragile » car sa population est réduite (il ne compte, au total, que quelques millions d'individus pour toute la planète).

Durant la première Assemblée Galactique un groupe de colon a tenté de s'implanter sur Wotan ; Ceux qui ont survécu ce sont métissés avec les wotans et ils forment actuellement un sous-groupe de Wotans surnommé les Mouts (les faibles).

Comment l'interpréter

Fondamentalement, l'Homme de Wotan est un primitif qui se sentira toujours mal à l'aise en milieu urbain. Plus l'environnement sera « civilisé » (dépassant les NT1-2), plus il sera désorienté, stressé, incapable de

comprendre son environnement. Se sentant menacé, il risque de paniquer ou même de sombrer dans une crise d'agressivité.

Il est habile à survivre dans les milieux hostiles, mais généralement incapables de comprendre le fonctionnement de machines complexes (oubliez la mécanique ou l'électronique).

Les différents langages de ce monde sont assez « basiques » et, même entre eux, les Wotans sont assez peu bavards voire plutôt taciturnes.

La plupart sont également peu « démonstratifs », éclatant rarement de rire ou sanglotant de tristesse. En revanche, ils peuvent aisément se sentir menacés et éprouver des accès de colère. Superstitieux, ils peuvent être éblouis par des « manifestations mystiques », réelles ou artificielles (par exemple, une image holographique peut aisément les tromper...).

Mais ils font aussi preuve d'une volonté et d'une pugnacité qui peut se retrouver sous forme de passions diverses qui finissent parfois par forcer le respect des autres Talsanites.

Les Wotans disent de ces passions qu'elles sont la manifestation d'esprit qui les pousse à accomplir une longue quête qui peut s'étaler sur toute leur vie.

C'est vraisemblablement ce qui leur a permis de survivre sur une planète très peu hospitalière. Quand un Wotan est possédé par « l'esprit de quelque chose » : Amour, Haine, Peur Vengeance mais aussi Voyage, Collection ou même Savoir, les wotans sont entièrement absorbés par leur « quête » qui peut les mener très loin et les amener à quitter leur planète ; c'est à cause de leur quête qu'il est possible de croiser des wotans dans le reste de l'Assemblée Galactique.

Ainsi il est arrivé qu'un Wotan possédé par « l'esprit de Savoir » soit devenu un célèbre scientifique de l'AG ou qu'un autre possédé par « l'esprit de voyage » ait rejoint la fondation Elanil.

La légende raconte que l'un des plus célèbres wotans n'était autre que le général Loukhan, grand héros de la première guerre positronique ; Et dans la tradition Méga, il serait le maître fondateur de la voie de l'avantage.

3.2 Les autres humanoïdes

Une tête, deux bras deux jambes, cet ensemble d'attributs semble être commun dans la galaxie. Voici un aperçu des ethnies humanoïdes les plus répandues.

3.2.1 C comme... les Cheuchs « Le peuple des ambassadeurs »

Description

Ce sont des humanoïdes dont le métabolisme contient vraisemblablement des éléments minéraux. Ils ont l'apparence de Talsanites aux traits anguleux peu humains. Quand leurs traits s'animent, il est surprenant de voir une partie des angles de leur visage se transformer en courbes gracieuses.

Ils s'expriment d'une voix cristalline, avec quelque chose de liquide et de granuleux qui vient effleurer les tympans Talsanites comme si du coton était appliqué sur vos oreilles après avoir souffert d'un bruit suraigu

Histoire

Personne parmi les paisible habitants de l'AG ne semble vraiment s'intéresser à leur histoire mais ils font partie du fond culturel de l'AG sous formes de contes de légendes, d'histoires diverse racontées aux enfants depuis tellement longtemps que beaucoup pense les connaître sans rien en savoir sauf l'image qu'ils s'en font.

Quelques anthropologues de l'AG ont tenté d'en savoir plus, comme le professeur Stapato.

Professeur Spapato

La plupart des Talsanits ne s'intéressent pas beaucoup au peuple Cheuch, dont le rythme de vie (et le mode de pensée) semble si différent...

Les Cheuchs paraissent « lents » parce que leur métabolisme était totalement adapté à leur monde d'origine : une planète géante, qui gravitait lentement autour d'un soleil géant ; une journée normale y durait environ 48 heures terriennes et « l'horloge biologique interne » des Cheuchs reste influencée par ce rythme ; le sommeil d'un Cheuch peut communément durer 12 heures (voire beaucoup plus s'il est vraiment très fatigué).

En conséquence, ils ont beaucoup de mal à s'adapter au rythme de vie des Talsanits, qu'ils jugent effrénés et difficile à comprendre (ils bougent et parlent trop vite !).

Comment l'interpréter

Ils sont réputés être des puits de sciences qui possèdent des contacts dans toute l'AG et au-delà. Plutôt lents et paisibles, leur motivation paraît bien étrange à la plupart des autres races de l'AG. Leur longévité est inconnue mais on s'accorde à dire qu'elle dépasse les 600 années standards.

Ce qu'en dit le Professeur Stapato

Un Cheuch pense lentement, parle lentement, bouge lentement. Beaucoup d'ambassadeurs Talsanits perdent patience, quand ils sont confrontés à des palabres interminables pouvant durer 24 heures d'affilée (les Cheuchs se fatiguent deux fois moins vite).

Ils sont également perfectionnistes, voire maniaques, et accordent énormément d'importance aux « petits détails » de toutes sortes, même s'ils paraissent insignifiants (la couleur d'un rocher, la forme des nuages dans le ciel, etc.)... Bref, ce sont des contemplatifs, souvent considérés comme épuisants.

Planète natale

Ils ont un statut particulier au sein de l'AG. Peu nombreux et sans aucune planète d'origine connue, chaque membre de cette espèce a le statut d'ambassadeur de son peuple et bénéficie donc d'un haut niveau d'impunité.

Professeur Stapato

La civilisation du peuple Cheuch s'est effondrée, il y a des milliers d'années, suite à une catastrophe naturelle : leur monde natal a été percuté par un astéroïde géant, ce qui a provoqué l'extinction de toute vie à la surface ;

Les représentants actuels du peuple Cheuch sont les lointains descendants de rescapés, qui se trouvaient en-dehors de leur monde (dans des bases spatiales ou des vaisseaux en route vers d'autres mondes) ; malheureusement, ils ne sont jamais parvenus à trouver d'autres mondes qui leur correspondent parfaitement ; ils sont donc restés nomades depuis lors.

Note pour le MJ

La race des Cheuchs est d'avantage développée dans un des scénarios (« N4.Profitte ») de la campagne du « Plus que Suffisient »

3.2.2 C comme... Cruises impériaux

Description

Ce sont des humanoïdes frêles mais de grande taille (60 kg, 200 à 230 cm) possédant une articulation supplémentaire à chaque membre. Leur peau est marbrée, jade et ocre jaune.

Ils ont un métabolisme entre le mammifère et l'insecte et sont très sensibles à toutes formes de vibrations (notamment les ondes de choc).

Planète natale

Cruisane est une petite planète (avec une taille légèrement inférieure à celle de la Terre pour une gravité de 0,9G) qui a été complètement dévastée par la guerre, il y a des siècles. Aujourd'hui, elle n'offre plus guère de ressemblance avec ce qu'elle était jadis : les belles cités des Cruises d'antan, rasées, ont été remplacées par des gigantesques immeubles fonctionnels.

Ici, ce sont des espèces de casernes, là des installations scientifiques, ailleurs des astroports où s'entassent des vaisseaux en tous genres. Partout, des systèmes de défenses sophistiqués se chargent de protéger les bâtiments contre d'éventuels assaillants. Les constructions les mieux protégées sont des immenses centres de clonage, où les Cruises peuvent lancer – du jour au lendemain – des programmes de production à grande échelle.

Une grande partie des infrastructures de Cruisane se trouve sous terre car c'est là que la civilisation des Cruises impériaux a repris à partir d'abris souterrains filtrant les radiations et nourrie grâce aux cavernes hydroponiques.

Histoire

Encore aujourd'hui, l'histoire de la civilisation cruise reste mal connue, car elle s'est développée – pendant des millénaires – sans vraiment entretenir de rapports avec l'A.G. L'Empire cruise resta toujours indépendant de l'A.G, cherchant à s'étendre par ses propres moyens.

Au terme d'une expansion territoriale de plusieurs siècles, les Cruises entrèrent dans une phase de guerre civile, la plupart des colonies se révoltant contre la planète-mère.

Quand la guerre éclata, les habitants de la planète mère, ne souhaitant pas se battre décidèrent, ils décidaient alors d'envoyer sur le front des clones d'eux-mêmes,

génétiquement modifiés, afin de ne pas mettre leur vie en péril.

Dans un premier temps, les coloniaux, surclassés technologiquement et surtout moins bien organisés que l'armée de clones qui réagissait comme un seul être, durent se résoudre à une stratégie désespérée : ils attaquèrent et détruisirent les cités et tous les objectifs civils qu'ils purent trouver sur Cruisane.

Pressée par les ordres des Cruisane de défendre à tout prix les civiles, l'armée de clone fut bientôt débordée puis acculés au bord de la défaite, les dirigeants de Cruisane modifièrent les ordres donnés à l'armée de clone : semer la terreur dans les rangs des coloniaux.

La guerre tourna alors souvent en génocide, les clones considérant logiquement que le massacre de leurs adversaires était la clé du succès. Effrayés par le monstre qu'ils avaient eux-mêmes créé, les dirigeants de Cruisane en vinrent à vouloir l'arrêter, par tous les moyens.

Mal leur en pris : se considérant trahis (ce qui, au fond, était le cas) les clones se retournèrent contre leurs anciens « maîtres » !

Cruisane devint ainsi le théâtre de l'une des plus longues, des plus colossales et plus coûteuses batailles de l'histoire de la galaxie... A son terme, on considère que la plupart des « vrais Cruises » avaient disparu et que seuls des clones avaient survécu.

Au 6^e siècle ap. J.-C. (calendrier terrien), l'ancienne civilisation cruise avait donc vécu, et seule restait désormais une nouvelle société fondée sur le clonage, le militarisme et l'expansionnisme territorial.

Histoire Actuelle

Leur structure politique est très hiérarchisée sur fond de communautarisme à tendance stalinienne en situation de guerre (ce qui arrive assez souvent, malheureusement).

Leur société ayant une conception très particulière de « liberté » la rendait réfractaire à l'idéologie « démocratique » de l'AG.

Les stratèges de l'AG considèrent que les 4 ou 5 « Guerres Cruises » (ces tentatives d'invasion par Entités AG proches des territoires de l'empire) représentent des objectifs tactiques pour une stratégie à très long terme (à faire attraper des maux de crânes aux Médiates)... Par exemple : « Pourquoi faire savoir à l'AG qu'une tentative d'invasion de la Terre est en

préparation alors qu'elle n'est pas dans leur rayon d'action, non de d'la ? »).

De plus, les scientifiques Cruises se sont très sérieusement (et secrètement) penchés sur ces théories mathématiques. Au terme de quelques dizaines d'années de recherches, ils sont parvenus à échafauder des théories révolutionnaires sur l'Intercontinuum... On prétend qu'ils sont également parvenus à créer temporairement des petites brèches avec un autre univers, prouvant de manière irréfutable l'existence d'un univers parallèle !

Ce fut le début de l'augmentation récente des interactions entre la guilde des Megas et l'empire Cruise.

Récemment est apparu un changement dans leur attitude. On repère de moins en moins de vaisseaux Cruise au niveau de leurs frontières avec l'AG comme s'ils étaient occupés ailleurs. Il semble y avoir eu un problème lié au programme secret (autrefois il l'était) nommé « cobayes » (permettant d'isoler un individu sans qu'il soit sujet au dépérissement).

Durant ce programme, une grande partie des lignées ont été menacées d'extinction car, si la constitution de « groupes » permet une grande variété de compétences, la pauvreté au niveau diversité génétique se révéla être un point faible de l'empire Cruise. Pouvoir atteindre un Cruise impérial, c'est pouvoir atteindre toute sa lignée or il n'existe que peu de lignées.

Le problème semble avoir été résolu à l'issue d'une collaboration rarissime entre la guilde des Méga et l'empire Cruise.

Actuellement, certains Cruises ont intégré la guilde dans une équipe / ruche spéciale sous la direction d'un Méga Ganymédien « Henet Votle » (les Cruises ne font toujours pas confiance aux Talsanites).

Les Cruises étant loin d'être des crétiens butés, ils ont réalisé que leur empire pouvait être paralysé voire détruit par des phénomènes qui leur échappent.

L'affaire des cobayes leur a révélé leur retard à propos des univers parallèles et la connaissance que la guilde en avait, sans parler des possibilités tactiques et stratégiques des Megas et leurs pouvoirs... Il se prépare une sorte de révolution interne au sein de l'empire Cruise, qui sait se qui pourra en résulter ?

Les Cruises impériaux pourraient bien devenir plus remuant voire moins froidement logiques. Pourtant, s'ils ont déjà beaucoup influé sur l'AG, l'inverse est vrai aussi :

- ▲ Les mathématiques à 5 dimensions, développées en 10 547 sur Bagavahd, ont été largement inspirées des théories Cruises.
- ▲ Le modèle militaire d'organisation de l'infanterie Cruise a été influencé par les réformes de la Garde de la 2^{ème} AG.
- ▲ Le Tricalculateur Bloton à Injection Reverse, qui désormais occupe tous nos foyers, pour notre propre confort, est une invention Cruise.
- ▲ Tout comme le célèbre jeu tactique Rundriver basée sur la non-linearité de la reproduction des cristaux de dodécaèdrons qui fait fureur chez les intellectuels d'Asrares.
- ▲ Et il paraît même que les Cruises ont développé un goût particulier pour le café. (Serait-ce la raison secrète des plans d'invasion de la terre ? :))

Ethnies et métis

Les Cruises actuels ne sont que les descendants de longues lignées de clones, remontant à l'époque de l'armée d'origine (voir plus haut). Au début les clones ont tenté de reproduire leur espèce grâce à la reproduction sexuée mais progressivement, la pauvreté du patrimoine génétique des survivants a entraîné l'apparition de diverses malformations, maladies, etc.

Les survivants de ces expériences sont considérés comme des « sous-cruises » et se sont exilés sur quelques planètes inhospitalières

Au cours des siècles, les généticiens ont travaillé à « l'amélioration de la race », mais selon des critères issus d'une organisation guerrière et expansionniste.

Aujourd'hui dans la société Cruise chaque individu provient d'une lignée de clones très semblable entre eux car éduquée au sein de la même famille de clones ; à tel point que la notion de mort individuelle ne s'applique plus chez les Cruises impériaux.

On ne meurt pas chez les Cruises, car chaque Cruise continue d'exister à travers sa lignée.

Les lignées sont l'aboutissement d'une sélection génétique rigoureuse qui s'est stabilisée depuis des siècles.

Comment les interpréter

La psychologie des Cruises actuels serait plus proche de celle des Intelligences Artificielles que de celle des Humains. Globalement, ces créatures sont conçues par clonage et n'ont donc guère de véritable famille. Du moins au sens que l'entendraient les Humains. Quelque-

part, génétiquement parlant, tous les Cruises sont un peu apparentés. Mais un Cruise n'a ni père, ni mère : il est créé artificiellement, et élevé dans un cadre tout aussi artificiel.

Les notions d'« amour » ou « amitié » sont assez abstraites pour eux ; seules des notions comme la « loyauté envers sa « ruche »/« lignée »/race Cruise » et la « fidélité à Cruisane » sont cultivées. Le destin de la race passe avant celui de l'individu, et un bon Cruise sait se résoudre au sacrifice suprême quand cela s'avère nécessaire.

Les Cruises impériaux fonctionnent en groupe (ou « ruche ») de trois à plusieurs dizaines d'individus.

Chaque ruche est constituée à partir de clones pris dans différentes lignées.

Quand une ruche perd un de ses membres, il est remplacé par un autre clone provenant de la même lignée.

Les Cruises impériaux ont une forte empathie. Entre eux, ils sont capables de coordonner leur pensées et leurs efforts grâce à une sorte de lien télépathique qui leur a permis de devenir parmi les scientifiques les plus enviés de la galaxie et les guerriers les plus craints, à la hauteur de la réputation de la FRAG.

Les lignés de clone Cruise sont comme des jumeaux artificiels qui bénéficient d'un enseignement (dans lequel les machines interviennent beaucoup) renforcé par leur lien emphatique. Aussi se ressemblent-ils énormément.

Par contre, ils peuvent avoir une certaine souplesse dans leur profession même s'ils savent que les « Howuilaps » ne font en général pas de bons pilotes et que les « Detas » sont de piètres tacticiens... Arrivés à leur majorité (avant que leur esprit ne perde sa souplesse emphatique), ils sont incorporés à une ruche avec laquelle ils seront en phase (en principe) jusqu'à leur mort. Ils ne pourront plus changer de groupe, leur souplesse emphatique devenant trop faible après l'âge de la majorité chez les Cruises.

Ce qui est important, ce sont les combinaisons (les ruches !).

En groupe, c'est là que les Cruises développent leur potentiel au maximum (coordination emphatique, intelligence de groupe supérieure, ...)

Leur intelligence est très élevée quand ils se concentrent en groupe sur un sujet.

S'ils essayent de changer de groupe à un âge trop avancé, ils se retrouvent seul avec des capacités intellectuelles réduites et finissent par mourir d'une forme de dépression.

Un Cruise impérial isolé est plus faible qu'un Talsanit moyen. De plus, privé du soutien de sa ruche, il dépérit rapidement.

3.2.3 G comme... Ganymédiens



Description

Les Ganymédiens ont une morphologie et une ossature de type humanoïde, mais un métabolisme plus proche de celui des reptiles. Ils ont une peau épaisse recouverte d'écailles bleuâtres ou verdâtres (dépendant des ethnies), des yeux à pupille verticale (souvent de couleur rougeâtre) et leur mode de reproduction est ovipare.

Les Ganymédiens sont généralement grands et massifs (taille moyenne 2 mètres pour une centaine de kg).

Ils possèdent assez souvent des griffes rétractiles (plus ou moins utilisables).

Ils peuvent supporter des températures élevées (voir plus loin) qui se révéleraient fatales pour un être humain. En revanche, les températures inférieures à 20°C (la température la plus basse sur leur monde natal)

les engourdissement rapidement. Arrivé à 0°C, un Ganymédien, qui ne s'est pas thermiquement protégé, peut littéralement mourir de froid.

De plus, une coordination particulière de leur vue et de leurs mains leur donne des capacités de pilotage supérieures à celle de la plupart des Talsanites. Ils semblent avoir une meilleure perception des mouvements.

Planète natale

« Ganymède », ou Omicron Leporis II bis (satellite d'Omicron Leporis II, une planète géante dont « Ganymède » est l'unique satellite naturel).

La surface est recouverte de marais bouillonnants d'où s'échappent parfois des geysers de méthane qui peuvent s'enflammer spontanément, formant des torches éphémères. La température qui y règne peut atteindre 60°C, et celle de l'eau peut même monter jusqu'à 80°C.

Originaires de ce monde, les Ganymédiens parviennent à supporter ces températures élevées, mais leur « zone de confort » se situe entre 20 et 40°C. Pour la plupart des Talsanites, la chaleur régnant sur Ganymède est considérée comme insupportable.

Histoire

La civilisation ganymédienne est l'une des plus anciennes qui constitue l'assemblée galactique. Ce peuple fait partie des fondateurs de l'A.G, il y a des milliers d'années, et a largement contribué au développement du corps des Megas. Au niveau technologique, ils sont l'un des phares donnés en exemple aux autres peuples.

La grande honte

Une partie de leur histoire appelée « la grande honte » marque un tournant dans la culture Ganymédienne. Ils passent d'une civilisation féodale dont l'activité première varie entre la guerre et la quête de prestige à une civilisation pastorale et pragmatique dont aujourd'hui, seuls « les maîtres du métal » gardent une part importante de leur ancien mode de vie.

Il faut dire que la grande honte fut l'emploi d'une épidémie pour remporter une guerre entre deux clans dont le nom a été volontairement oublié.

Cette épidémie a, au final, décimé près de 85 % de la population de « Omicron Leporis Bis ».

Les Talsanite de Sol III imaginent avec difficulté ce qu'a pu être le traumatisme de la grande honte qui perdure depuis près de 20 000 ans.

Ce choc est vraisemblablement dut au manque de familiarité du peuple Ganymédien ancien avec l'art du mensonge.

En ce temps-là, le concept d'honneur n'existait pas, car il allait de soi et n'avais pas besoin d'être souligné.

Encore aujourd'hui, les Ganymédiens sont très peu porté sur la duperie et font de piètres marchands, espions ou des diplomates limités (bien que très apprécié par les parties adverses). Cependant, il y aurait beaucoup d'exceptions et leur réputation d'intégrité serait, au dire de certains médiates, entretenue à dessin.

Les rescapés des castes dirigeantes étaient profondément imprégnés des valeurs de prestige. Ils ont été les plus atteints par cette manière de faire la guerre qui ne respecte absolument aucune des traditions des clans.

Les survivants de l'épidémie, ont dut radicalement changer leur mode de vie.

Alors que pendant des millénaires ils n'en n'avaient pas éprouvé le besoin car ils étaient parfaitement adapté à la vie sur leur planète, dans chaque clans ils ont due bousculer des traditions millénaires afin de renouveler leur nombre.

Traditionnellement les Ganimédienne sont tenue de sélectionner ceux qui seront conservé selon les besoins du clan mais comme leurs hérédité est très souple, le jour où ils ont conservé la totalité des œufs, est apparu une diversité d'individu qui a changé profondément chaque clans notamment par le fait que pour la première fois depuis aussi longtemps qu'on s'en souviennent, il y eut autant de mâles que de femelles dans les clans.

Au moment où les anciens ont voulu revenir aux méthodes de sélection eugénique de leur couvée, l'écrasante majorité de la population refusa ; Ce qui a permis à des générations plus variées de voir le jour et donc de marquer la société ganymédienne du sceau de l'éclectisme et lancé les Ganymédiens dans une spirale de changements qui se poursuit encore de nos jours.

La rencontre avec les norjaniens puis la formation de la 1^{ère} AG a beaucoup aidé aussi.

La nouvelle quête de sens des différents clans Ganymédiens et les capacités des « maîtres du métal »

(l'une des rares anciennes castes à avoir survécu) ont permis à cette race de faire un bon prodigieux dans les sciences la technologie l'art la diplomatie et la philosophie.

Ils ont reconquis leur planète puis l'espace sans faire de guerre (ou presque) et ont finalement rencontré les Talsanites de Norjan.

C'est ainsi que les terribles clans combattants ganymédiens ont su développer et garder une aptitude à la communication et à l'adaptation qui a inspiré les façons de vivre des premiers spaciens.

Mais les Ganymédiennes ont aussi conservé un côté irrévérencieux pour l'ordre établi.

Tout en conservant un goût prononcé pour la tradition depuis la « grande honte », ils s'en moquent ouvertement, il la conserve sans en être esclave.

C'est sur les relations Ganymède-Norjane que se fondèrent progressivement les bases de la première Assemblée Galactique.

Depuis, Norjaniens et les Ganymédiens ont toujours entretenu des liens privilégiés.

Une part non négligeable de la culture AG est inspirée de celle de « Omicron Leporis Bis », notamment au niveau des protocoles standards de communication dans l'espace ou sur les spatioports.

Ils sont indiscutablement doués pour la mécanique de pointe et l'utilisation des métaux et des alliages. Leur résistance naturelle à la chaleur leur a permis une précoce maîtrise du travail des métaux.

Ethnies et métis

Leur hérédité semble plus souple que celle des Talsanites, d'après la diversité des morphologies qui englobe l'ensemble des ethnies Ganymédiennes.

Au cours de leur histoire, les Ganymédiens se sont répandus dans la galaxie, colonisant les mondes qui ressemblaient à leur planète natale. Sur quelques mondes, ils semblent avoir rencontré des êtres ayant une morphologie apparentée à la leur, ce qui expliquerait l'origine de différentes ethnies.

Cependant, il apparaît que dans les unions de type Ganymédiens différentes, l'ethnie principale originaire de « Omicron Leporis Bis » soit dominante notamment chez les Spatiens.

Aussi, tous les « métis » ont-ils une silhouette semblable. Les ethnies « pures » sont cantonnées à leur planète d'origine voire à une région de leur planète

d'origine. Les différences entre les ethnies se situent au niveau de la taille, de la forme de leur tête avec parfois la présence d'une collerette membraneuse ou de crête dorsale.

- ▲ Les Sokhans. Ils se distinguent surtout par une tête aux traits plus « humains » que ceux de la plupart des Ganymédiens. Ils sont également moins grands et moins robustes. Contrairement à ce qu'affirme une légende, les Sokhans ne sont pas les descendants de Ganymédiens et de Talsanits : de telles unions sont toujours stériles. Cette ethnie est relativement répandue et constituerait environ 10% de la population totale ganymédienne.
- ▲ Les Tzsez. Ils ressemblent à des espèces de varans bipèdes, massifs et épineux. Les Tsez ne brillent pas par leur intelligence, et sont sans doute parmi les Ganymédiens les plus « sauvages » et les plus primitifs. Sur leur monde natal, les Tsez ont édifié une civilisation encore hésitante (NT1-2).
- ▲ Les Ptrax. Une race aux bras chétifs (disons même atrophiés), aux pattes massives, au corps serpentin mais à la bouche très mobile et à la langue préhensile. Les Ptrax sont les plus grands des Ganymédiens (taille moyenne : 2,50m).

Comment les interpréter

Les Ganymédiens sont les représentants d'une race ancienne, qui a laissé des pages glorieuses dans les livres d'Histoire de la galaxie. La plupart des membres de ce peuple sont pénétrés par une fierté pleinement justifiée...

Si le langage galactique le « Talyd » est une version simplifiée de la langue commune ganymédienne, il est à noter qu'une partie des dialectes Ganymédiens reste difficile à prononcer pour des Talsanites. Les langages Ganymédiens anciennes ou « primales » tiennent plus du concoure de sifflements avec changement de rythme que des langages articulés de la plus part des mammifères.

Le langage primal « reptiliens » est compliqué et désagréable pour le palais des Talsanite mais les rare qui sont parvenu à le maîtriser bénéficie d'une certaine admiration de la part des Ganymédiens traditionalistes (et des moqueries des modernes).

L'origine ovipare des Ganymédiens a laissé des traces dans leur société.

Par exemple dans la façon de hiérarchiser la place des individus dans la société selon leur âge. Dans leur passé,

les femelles Ganymédiennes se débarrassaient des œufs les moins aptes à survivre au sein de leur couvée. Cette forme de sélection se poursuivait parfois après l'éclosion des œufs ; on parle même de cannibalisme pendant les périodes de disette.

Le droit à l'existence chez les jeunes Ganymédiens augmentait avec l'âge.

Après « la grande honte », la nécessité de repeupler « Omicron Leporis Bis » permis à certains jeunes, moins favorisés physiquement, de survivre en développant d'autres qualités ce qui permit l'essor social et scientifique de « Omicron Leporis Bis ».

Actuellement les Ganymédiens tolèrent tout à fait une forme souple d'eugénisme.

La « déclaration des droits de l'homme et du citoyen » intrigue beaucoup les Ganymédiens qui s'amusent à commenter les déboires de cette doctrine sur Sol3. De même, les débats sur le droit à l'avortement semblent les passionner.

Avec les Talsanites, il subsiste des différences culturelles notables au niveau de l'humour, (souvent obscur pour les non-Ganymédiens) qui reste un sujet d'étonnement et d'incompréhension de la part des Talsanites qui ont l'occasion d'y goûter.

L'humour des Ganymédiens fait appel à plusieurs sources d'hilarité :

- ▲ Des allusions autour de la notion de mordre, voire de celle de cannibalisme.
- ▲ Des plaisanteries en rapport avec des rythmes incongrus dans un bout de protocole dansé ou sifflé voir même au niveau de la rythmique d'une phrase en talyd.
- ▲ L'art de faire une micro pause au sein d'une phrase, d'un pas de danse au d'un chant.
- ▲ Des allusions autour de la place officielle d'un individu par rapport à un autre (la société traditionnelle Ganymédienne est très complexe et protocolaire).
- ▲ Les Talsanites sont une mine inépuisable de blague pour les Ganymédiens et certaines « plaisanteries du singe » sont à tiroir ce qui donne même lieu à des compétitions !

Note du Professeur McAllister

Les jeunes - de 30 ans ont tendance à développer une forme de sens de l'humour particulier, surtout axé sur leur position sociale et les limites théoriques qu'elle leur impose. Souvent subtiles, ces plaisanteries à répétition ont tendance à agacer. C'est aussi le but recherché par les jeunes ganymédiens et surtout les femelles qui sont réputées beaucoup plus « joueuses ».

Au niveau des plaisirs, les Ganymédiens apprécient particulièrement la sieste au soleil, les sports aquatiques (genre water-polo).

Beaucoup de Ganymédiens vouent une passion sans borne pour les bains chauds et plus particulièrement pour les bains de boue !

A noter aussi un grand intérêt pour les jeux logiques (genre énigmes et casse-tête).

Pour un Ganymédien, se faire initier au jeu de go (ou aux échecs) par un Terrien peut être considéré comme un échange culturel intéressant.

Les relations entre Ganymédiens et Talsanites peuvent donc être franches et même cordiales, mais toujours empruntées d'une certaine incompréhension de la part des Talsanites.

Une résurgence de l'esprit de clan chez les Ganymédiens fait qu'ils sont capable de faire corps avec un groupe sur plusieurs générations si il le faut ; ce n'ait pas un hasard si ils ont été un pilier des premières AG ; pour les Ganymédiens de l'époque, l'AG était leur nouveau clan !

Au niveau martial

Les familles Ganymédiens qui ont fait partie de la noblesse d'avant la grande honte ont gardé une tradition du combat au corps à corps. Chaque famille ancienne conserve un ensemble de techniques d'arme blanches comme un trésor culturel ; il se trouve que les agents de la guilde issue de ses familles ont trouvé une utilité à ces arts martiaux lors de missions sur des planètes NT3 ou moins. Mais beaucoup de pas dansés paraissent superflu voir dangereux lors d'un combat réel.

Historiquement, lors de conflits majeurs, les peuples Ganymédien bénéficient d'un des plus fort taux de mobilisation ; Presque 70% de la population est apte à prendre les armes en cas de besoin et dans ce cas il se produit un phénomène étrange : le peuple se met à fredonner, à siffler et à esquisser des pas de danse

presque à l'unisson, il sont alors prêt à se battre jusqu'à la mort, cependant ce type de transe se termine souvent par un niveau de mortalité jugé dans la plupart des situations inacceptable de 50 à 90% de mortalité.

Autant dire que la « transe du peuple » n'est utilisé que dans les situations désespérées.

Les maîtres du métal de Omicron Leporis II bis

Ce sont les principaux Conceptech Ganimédiens ; Maître artisans d'avant la rencontre avec les Norjaniens, ils sont aujourd'hui une des rares castes ayant survécu à la fois, à la grande honte puis au rattachement à l'assemblée galactique.

Sur Sol III ils correspondraient aux compagnons... si les compagnons avaient absorbé « Intel », « Boing » « Rolex », « Airbus », « Ariane industrie »... ainsi qu'un tiers des écoles d'ingénieur sur la planète !

Un certain nombre de maître du métal sont en fait des historiens / gardiens de la tradition dont les occupations principales sont d'organiser des reconstitutions, des stages de métallurgie, de forge, de maroquinerie, et de tout autre artisanat folklorique ; ils organisent aussi des concours divers ainsi que des joutes « amicales » par exemple entre pratiquant d'arts martiaux Ganimédiens.

Cependant, une légère grogne se fait entendre chez les jeunes aspirants maîtres qui pensent que trop de temps d'étude est consacré aux vieilleries comme l'art de forger une lame avec un marteau. Cependant, les ingénieurs formé par les Maîtres ont une capacité d'adaptation surprenante ; Certainement dut au fait qu'ils ont tendant à mieux comprendre leur matière « pour l'avoir travaillé de leur mains à différent niveau d'ignorance... » Dixit le grand maître Kalzu.

Actuellement un grand nombre de technologies spatiales de la Garde Galactique et de la FRAG sont estampillés « Les Maîtres du métal de Omicron Leporis II bis ».

Les Maîtres sont nimbés d'une certaine aura de mystère, et divers rumeurs prétendent qu'ils sont sur le point de faire passer l'AG dans l'air du NT7 !

En fait, Ils font partie d'un trio techno-scientifique avec les vilnéens (voir « V comme... Vilnéens ») et la société norjanienne COMEGA (voir TOME1 – La défense du sanctuaire).

Souvent en association avec divers autres groupes comme « l'illustre loge techno Nicenienne » ou les « Cheuch », ils forment pourtant à eux trois le cœur de la technologie de l'assemblée galactique.

3.2.4 H comme... Halns

Les Halns sont une ancienne race humanoïde dont l'empire était florissant avant la première Assemblée Galactique, de -27 088 à -12 000 avant 1'AG.

Description

On peut confondre les Halns avec leurs descendants, faisant partie d'une branche bâtarde de la race bannie de leur monde, appelés les Posthaln, disséminés sur bon nombre de mondes habités ou non.

Ils ressemblent à de grands humanoïdes entre 2m et 2m50 d'une beauté marmoréenne.

Leur peau change souvent de couleur selon leur humeur.

Leurs mains possèdent deux pouces griffus (l'auriculaire ayant la forme d'un autre pouce) ce qui rend leur équipement difficilement utilisable pour les Talsanites.

Ils n'ont pas de système dentaire (ils découpent et mâchent leurs aliments grâce aux griffes de leurs pouces).

Leurs yeux possèdent de deux à trois iris protégés par une membrane. Lorsqu'elle est fermée, leurs yeux donnent l'impression d'être sans pupilles, ce qui donne au haln un aspect inquiétant.

Note du professeur McAllister

Peut-être veulent-ils ainsi se fermer au monde extérieur !

Ils perçoivent un spectre de couleurs plus étendu que celui des Talsanites.

Leur odorat est lui aussi très développé.

Leur longévité peut atteindre les 500 années standards.

Leurs mouvements sont étrangement coulés (fluides) comme s'ils se déplaçaient au ralenti ce qui peut avoir un effet hypnotique sur les Talsanites.

Note du professeur McAllister

« Je pense qu'il s'agit du résultat d'une représentation sociale issue de leur acuité visuelle supérieure et basée sur le mouvement »

Psychologie

Note du professeur McAllister

Sophistiqués, isolationnistes, mystérieux, patients, hautains, dédaigneux : ainsi paraissent les Halns !

La tradition revêt une importance capitale au sein de la civilisation Haln, au point d'en paraître absurde (surtout aux yeux des races plus jeunes comme les Talsanites). De plus, la logique de ces innombrables traditions paraît bien floue pour les êtres qui ne vivent que 160 ans et n'ont donc pas la patience de s'en imprégner comme le font les Halns tout au long de leur enfance (qui dure de 50 à 120 ans !).

Très raffinés et parfois cruels aux yeux de certaines races mais très respectueux de leur étiquette, ils considèrent les Talsanites comme des êtres sans goût et sans culture – ce qui en comparaison des Halns n'est pas tout à fait loin de la vérité.

Seule la civilisation Ganymédienne a une certaine valeur à leurs yeux : les protocoles traditionnels complexes des Ganymédiens, à base de pas de danse et de sifflements longs, reflètent le raffinement d'une civilisation évoluée. Certains d'entre eux ont d'ailleurs servi de base aux protocoles de communications de l'AG.

Les actions ou réactions des Halns sont souvent léthargiques et ils affichent, quand ils doivent faire acte de présence aux assemblées de l'AG, une sorte de dédain résigné.

La division des tâches entre les sexes au sein de la société Haln est très rigide : les femelles s'occupent de l'intérieur du foyer, de la religion, de l'enseignement, de la police, de la recherche et de la production ; les mâles s'occupent de l'extérieur (espace), du commerce, de la guerre, de la politique et de l'art sportif appelé « le rayon et l'armure ».

Histoire

Ils prétendent avoir été les premiers à avoir développé la technologie triche-lumière (mais les archives de ces époques ont disparues).

Leur empire englobe encore officiellement plus de 114 systèmes stellaires, plus souvent habités par des populations locales que par les Halns eux-mêmes. Le cœur de l'empire Haln, habités à 100% par des Halns, compte 32 mondes.

Leur adhésion à l'AG a donné lieu à un accord écrit particulièrement volumineux qui pourrait se résumer à : « l'AG ne s'occupe pas des affaires des Halns et les Halns laissent l'AG tranquille ».

Au sein des médiates, l'affaire « Hounz-har-Cral » reste emblématique de la diplomatie Haln : « Hounz-har-Cral », petite planète peuplée de Cral, sympathiques batraciens à la culture si raffinée, était en conflit avec

les « Bocladu » pour une histoire d'honneur qui échappe encore aux Crals, plutôt amateurs de bon mots et d'autodérision. Cependant, la menace militaire Bocladu ne portait pas à rire. Les Crals, en épluchant leurs archives pour trouver un moyen d'éteindre cette querelle de néant (???), tombèrent sur un texte stipulant leur appartenance à l'Empire Haln.

Sentant une occasion de ridiculiser la tradition militaire des Bocladius, ils prétendirent qu'ils étaient sous la protection de l'éternel Empire Haln. De plus, tous les 50 ans, avec une régularité d'horloge atomique, un ambassadeur Haln ne manquait jamais de visiter leur planète, respectant ainsi une de leurs traditions ancestrales.

Mais les Bocladius n'en crurent rien et préparèrent l'invasion jusqu'à l'arrivée inopinée de la FRAG envoyée en urgence par l'AG.

Depuis, l'ambassadeur Haln est accueilli avec les honneurs à chaque visite, tous les 50 ans, sur « Hounz-har-Cral ».

La flotte impériale Haln est connue pour sa maîtrise des combats en TL. Sa base principale, « la garde vigilante », est située en bordure de leur empire, à la limite avec une zone de TL mort. Ceci expliquant vraisemblablement cela. Cette base est un centre de formation et un dispositif de protection tourné vers l'espace TL mort, par tradition, sans qu'on sache pourquoi.

Note du professeur McAllister

Les Halns sont offusqués quand on leur pose la question !

Ils défendent farouchement l'accès au cœur de leur empire. Il se situe en bordure d'un bras de la galaxie dans une région où le voyage en Triche lumière est difficile.

Il semble que la longévité des Halns n'ait atteint les 500 ans qu'à partir d'une période marquant le début de leur déclin vers -12 000 av 1AG.

Actuellement, les planètes qui constituent le cœur d'origine de la civilisation Haln ne sont plus accessibles aux étrangers par ordre des autorités impériales.

Note du professeur McAllister

Et comme cette ordre date de plusieurs millénaires, il s'est transformé en tradition, c'est à dire sacré pour les Halns. Les tentatives d'intrusions se sont toute soldées jusqu'à présent par la disparition des profanateurs.

Les Porte-Couleurs

Il est rare de rencontrer des Halns en dehors de quelques médiates ou du groupe des Porte-Couleurs qui, depuis peu, sillonnent l'AG à la recherche d'informations sur leur passé.

Le rayon et l'Armure

Le sport Culturel principal chez les Haln s'appelle « Le rayon et l'Armure ». Il consiste en l'affrontement d'au moins deux équipes vêtues d'armures intégrales souples et de lasers aux couleurs changeantes.

Le but est simple : Éliminer l'équipe adverse en faisant changer la couleur des armures adverses jusqu'à les désactiver ainsi que le laser qui y est raccordé. Chaque tir d'un laser sur une armure de la même couleur que le rayon fait changer la couleur de l'armure qui fait automatiquement changer la couleur du rayon de l'arme de son porteur. Le tout suivant certaines combinaisons préalablement définies selon un très grand nombre de facteurs et bien sûr, en accord avec la tradition ! Comme, par exemple, avec le fait que les matchs se disputent en apesanteur ! A noter que les lasers ne tirent pas mais dispensent un rayon constant qui peut balayer l'espace de façon continue. Une tactique classique consiste à modifier la couleur du rayon et de l'armure de ses propres coéquipiers en les touchant avec son propre rayon, afin d'adapter les possibilités tactiques de son équipe en fonction des combinaisons de couleurs de l'équipe adverse...

Comprendre les règles et suivre une partie se disputant au score est chose faisable pour un non Haln mais la victoire aux points est jugé méprisable par les Halns qui préfèrent les victoires de prestige ou d'honneur.

Les victoires de prestige sont accordées en fonction de certaines combinaisons effectuées en marge ou en opposition du système de points. Perdre avec panache apporte une indéniable victoire de prestige et d'honneur ; Gagner avec panache n'accorde qu'une victoire de prestige ! Pour empêcher une équipe de gagner prestige et honneur lors d'une défaite, il convient à l'équipe victorieuse aux points de donner la victoire à l'autre équipe afin d'archiver une victoire de prestige et de laisser une victoire d'honneur + une victoire au point à l'équipe adverse. Ainsi, lorsque le dernier membre d'une équipe est éliminé, s'il se met délibérément en contact avec les faisceaux de plusieurs de ses adversaires tout en tirant dans une autre direction pour créer une combinaison de couleurs changeantes qui représente l'ensemble de ses camarades éliminés, son équipe reçoit une triple

victoire de prestige et une quadruple victoire d'honneur. Nul doute que l'équipe victorieuse au point lui donnera la victoire ...

Les tournois sont constamment organisés selon plusieurs rythmes :

- ▲ Tous les douzièmes de cycles pour les tournois d'enfants de moins de 50ans
- ▲ Tous les Cycles pour les adultes
- ▲ Tous les cinq cycles pour les professionnels
- ▲ Tous les 10 cycles pour les équipes de prestige (ayant remporté le tournoi professionnel)
- ▲ Tous les 20 cycles pour les équipes d'Honneur (ayant remporté le tournoi de prestige)
- ▲ Tous les 50 cycles pour les équipes Impériales (ayant remporté le tournoi d'honneur)

Le spectacle est magnifique.

Les règles et les variantes innombrables.

L'engouement de la population est général.

La retransmission des rencontres se fait en tridi avec 12 angles de visions simultanées. Elle provoque l'arrêt presque total de l'activité dans l'empire Haln.

Les « Laser halns »

Les Halns utilisent des lasers qui sont de « vrai » laser ; à savoir des générateurs de lumière continue de couleurs variable mais apte à découper du plastacier ; Alors que la plus part des autres races de l'AG utilisent des propulseurs d'énergie qui lancent des particules divers, voire carrément du plasma.

En tant qu'armes, le laser Haln n'est pas efficace, car les faisceaux laser mettent quelques secondes à percer une protection légère adaptée.

Historiquement, malgré les compétences des guerriers Halns, leurs adversaire on rapidement su adapter leur équipement et leurs tactiques pour les contrer.

Normalement les Halns aurais dut utiliser divers autres armes pour s'adapter aux tactiques de leurs adversaires Mais le poids de la tradition a fait qu'ils ont continué d'utiliser en priorité leur faisceaux laser.

Cependant, les Halns n'ont participé à aucune guerre impotente depuis plusieurs siècles et lors de futures affrontements leurs armes pourraient bien, dans un premier temps, surprendre et leur apporter les premières victoires.

Le « Nano fouet Haln »

Il s'agit d'un nano fil de 3m25 de long enchâssé dans un chant de force ; Il est apte à découper sans effort la matière baryonique à condition que la cible ne soit pas munie d'un autre champ de force, ce qui aurait pour conséquence de rendre le fouet inutile...

Qui est presque aussi dangereuse pour l'utilisateur que pour ses victimes ; car le champ de force du fouet est étudié pour donner une certaine rigidité au fouet afin de pouvoir l'utiliser comme un fouet classique tout en laissant passer la matière extérieur.

Le nano fouet est devenu une arme de spectacle ou de rituel, traditionnellement il est utilisé en dansant avec différents styles et chorégraphies.

Le « Questionneur »

Appareil ancestral, utilisé dans le système judiciaire Haln (entre autres).

L'esprit du sujet qui y est placé (inconscient) est étudié par une Intelligence Artificielle, spécifiquement conçue pour cette utilisation. Ensuite, l'esprit du sujet est plongé dans une réalité virtuelle, qui tourne progressivement au cauchemar... L'objectif est double : tourmenter le sujet, et chercher à obtenir des informations qu'il dissimulerait.

La durée du « cauchemar » n'est que de quelques minutes, voire de quelques heures ; mais, dans son esprit, le sujet « vit » virtuellement durant des jours, des semaines voire des mois !

Une vieille maxime Haln affirme : Une justice lente constitue un déni de justice...

Aussi, ont-ils très tôt mis au point des techniques perfectionnées pour accélérer les procédures judiciaires.

Une fois réveillé, le sujet garde fréquemment des séquelles de son expérience horrible. L'expérience étant différente pour chaque personne, il n'y pas vraiment de cas typique...

Par exemple, le sujet peut avoir été plongé dans une réalité virtuelle où il est était un naufragé, perdu sur un frêle esquif au milieu d'un immense océan. Pendant un temps qui lui a semblé des semaines, ou des mois, il a souffert de la soif, de la faim, de la brûlure du soleil, de la solitude, etc. De temps en temps, des « hallucinations » venaient le hanter, sous formes de fantômes de personnes décédées, ou de monstres marins. Souvent, même, des « rêves » lui faisait revivre

des événements pénibles de son passé (l'IA génère simplement une sorte de cauchemar secondaire dans le cauchemar principal !)...

Une fois la résistance mentale du sujet brisée, l'Intelligence Artificielle n'a plus qu'à interroger son esprit pour obtenir les informations désirées.

Pour le sujet, cela s'apparente à une sorte de « confession » volontaire, destinée à soulager sa conscience avant une mort qui paraît inéluctable...

Une fois réveillé, le sujet peut être désormais atteint de thalassophobie (peur de la mer et de toutes les choses maritimes), éprouver des nausées en sentant l'odeur du poisson, être incapable de mettre les pieds sur un bateau, etc.

S'il se révèle que le sujet était un suspect innocent, le système judiciaire Haln reconnaît honnêtement son erreur et lui présente ses excuses.

Dans le cas de prisonniers de guerre interrogés par cette méthode, les Halns ne présentent jamais d'excuses, et s'offusquent si on les accuse de maltraitance.

L'utilisation du questionneur est juste une méthode traditionnelle, utilisée au sein de leur civilisation depuis des temps immémoriaux mais les premiers appareils étaient d'avantage des engins de torture peu efficace pour obtenir des informations fiables ; ce n'est qu'au fil de siècle que cette appareil s'est sophistiqué, notamment grâce à une banque de donnée qui ne cesse de s'accroître et permet maintenant de visiter l'esprit d'une personne presque sans l'endommager. Cependant ce n'est pas dans les traditions Halns de ne pas « secouer le client ».

Si la technologie du questionneur est à portée des civilisations NT5, en revanche sans base de données sophistiquée pour calibrer l'appareil, ce n'est plus qu'un instrument de torture qui ne laisse pas de trace externe...

La guilda possède un questionneur avec une base de données subtilisé aux Halns lors d'une mission. Elle a permis de déterminer que beaucoup d'expérimentations ont été faites par les Halns sur des Talsanites.

La guilda tente actuellement de mettre au point une technique permettant à des agents d'intervenir dans les songes d'un être perturbé afin de le soigner ; ou, éventuellement, de découvrir des informations contenues dans son esprit...

Vie et dignité ! Cependant, la mission dans l'esprit du « Bourreau de Campanol » a été approuvée par les vieux de la guilde. Et si les agents ont bien réussi cette mission, il a fallu par la suite leur accorder plusieurs mois de repos obligatoire avant de les renvoyer dans des missions de routine.

Exemple de scénarios

La réalité, ou presque.

Les Megas partent normalement en mission, puis les choses dégènèrent progressivement et tout tourne au cauchemar : ils perdent leur matériel, leur argent, se font trahir par un agent local véreux puis arrêter par les autorités d'une planète hostile... Finalement, ils se retrouvent dans un bagne car - fort curieusement - leur pouvoir de Transfert ne fonctionne pas sur les autochtones !

D'accord, les Joueurs trouveront ça bizarre, et se casseront la tête en se disant que « Quelque-chose ne tourne pas rond »... Tout en ne comprenant pas ce qui se passe.

En fait, les PJ ont bien été arrêtés (on les a fait sombrer dans l'inconscience), et placés dans une machine à réalité virtuelle...

En fonction des souvenirs récupérés dans leur esprit par l'ordinateur (et aussi par des données recueillies par d'autres moyens), la machine crée un « cauchemar » sur mesure pour les Megas. Mais tout n'est pas parfait : des détails relatifs à la vie des Megas sont erronés, des personnages semblent extrêmement bizarres (exemple : un Talsanit ayant la tête d'un acteur célèbre ou habillé d'une façon complètement démodée...), le plan d'une cité bien connue semble différent (ce Musée ne s'est jamais trouvé sur cette place !)..

Le programme improvise au fur et à mesure, tente même de réparer ses erreurs, mais un PJ attentif se rend aisément compte de ces changements inexplicables.

Les PJ peuvent finalement se dire qu'ils rêvent... Et, effectivement, il faut qu'ils trouvent la solution pour s'échapper de cette réalité virtuelle.

Mais, est-ce possible, et comment ? Ou bien, seront-ils aidés par quelqu'un (par exemple, un agent local, parvenant à pirater le programme) ?

Et, une fois, réveillés, comment faire pour s'échapper physiquement de l'endroit où ils ont été enfermés ?

3.2.5 K comme ... Kheojjs

Description

Bien que vaguement humanoïdes, les Kheojjs semblent appartenir à une espèce génétiquement fort éloignée

des autres peuples. Leur hérédité obéit à des règles qui sont encore mal comprises. Par exemple, deux frères issus des mêmes parents peuvent être physiquement très différents : l'un mesurant trois mètres, alors que l'autre ne mesure que 40 cm, avec des couleurs de peau variant du bleu au carmin.

En groupe, les Kheojjs offre le spectacle d'un rassemblement de créatures aux apparences et aux couleurs aussi diverses que variée. Certains possèdent une courte queue, d'autre une paire de bras courts de part et d'autre du cou, d'autres encore peuvent être poilus comme des balais-brosses.

Planète natale

Azzmehoudh.

Histoire

Les Kheojjs ont été rencontrés très tôt par les explorateurs de la Première A.G. Malheureusement, ils sont tellement agressifs que les relations avec eux sont toujours restée fort problématique. Jamais les Kheojjs n'ont vraiment compris l'utilité de travailler en collaboration avec d'autres peuples. Dès le départ, ils ont pris la détestable habitude de capturer des « étrangers » pour les réduire pratiquement à l'état d'esclaves. Ils ont ainsi obligé des malheureux émissaires de l'A.G à fabriquer et faire fonctionner des machines pour leur usage.

De cette façon, les Kheojjs ont rapidement disposé de matériel de haute technologie dont ils comprenaient souvent à peine le fonctionnement.

Disposant désormais de moyens lui permettant de quitter sa planète natale, ce peuple s'est répandu sur d'autres mondes voisins (généralement déserts). Jusqu'à présent, les Kheojjs ne sont pas entrés en rivalité avec un autre grand peuple galactique, susceptible de les arrêter.

L'A.G se contente de surveiller les frontières de leur petit empire, et espère qu'ils continueront à se battre entre eux dans leur coin de l'espace, comme ils le font depuis toujours.

Ethnies et métis

En dépit de leurs curieuses propriétés génétiques, il est prouvé que les Kheojjs peuvent se métisser avec des Talsanits. Plusieurs familles sur Azzmehoudh ont des membres caractérisés par une apparence plus « humaine » que le reste de la population. Au sein de leur propre société, ils sont identifiés comme métis,

descendants d'anciens esclaves talsanits, et généralement méprisés par les autres.

Pour échapper à cette honte et aux vexations perpétuelles, beaucoup de ces métis préfèrent quitter leur monde et tenter leur chance ailleurs. Malheureusement, où qu'ils aillent, ils sont rarement bien accueillis. Au sein de l'A.G même, les Kheojjs souffrent d'une réputation détestable et on les soupçonne souvent d'être des espions. Condamnés à être des marginaux partout, ces métis finissent souvent, au pire, par rejoindre des organisations criminelles (pirates, trafiquants, etc.). Au mieux, ils rejoignent des ordres religieux ou se retirent dans des petites exploitations agricoles.

Comment les interpréter

Traditionnellement, les Kheojjs sont querelleurs et belliqueux. Ils sont perpétuellement en conflit entre familles, entre tribus, et même entre planètes.

Leur psychologie est fondamentalement basée sur la confrontation et l'obligation de s'imposer sur les autres. Bref, dans leur société, la loi du plus fort est toujours la meilleure.

Les Kheojjs sont souvent très malins, ingénieux, astucieux, mais généralement incapables de comprendre des concepts très abstraits. Ils sont toujours restés fort ignorants dans les domaines relatifs aux mathématiques et à la physique. Quant aux sciences sociales et politiques, ils n'en voient même pas l'utilité.

3.2.6 T comme... Trods

Singes-bouledogues au poil huileux et noir, ils ont une civilisation de type médiéval dans les milliers de galeries naturelles et artificielles de la planète. La présence d'individus d'un groupe sur le domaine de l'autre est très réglementée mais advient parfois pour résoudre des problèmes pratiques (inondations, gros travaux, etc.).

3.3 Les insectoïdes

Description

Les insectoïdes sont radicalement différents des Talsanits et des Ganymédiens. Ils ne sont pas humanoïdes (à part les Ashvallunns qui en ont vaguement l'apparence) et ce sont des créatures invertébrées, recouvertes d'un exosquelette de chitine. Cette carapace leur permet de résister aux chocs et aux brusques changements de température, bien mieux que les humanoïdes.

En dépit d'une certaine croyance, les insectoïdes sont loin de pouvoir résister longtemps à des doses massives de radioactivité, et ils peuvent développer des maladies du type cancer, exactement comme les humanoïdes. Néanmoins, il est vrai que leur carapace de chitine leur donne une certaine protection naturelle (temporaire) contre l'exposition aux radiations. Malheureusement, une fois que son exosquelette est complètement contaminé, un insectoïde est ordinairement voué à une mort plus ou moins rapide...

Tous les insectoïdes ont six membres, dont généralement quatre « bras » (ceux des Ashvallunns sont fusionnés). La plupart sont équipés de « pinces » à deux ou trois « doigts », qui leur permettent de manipuler des objets avec précision.

Histoire

Les civilisations insectoïdes sont généralement bien plus anciennes que celles des Talsanits et des Ganymédiens. Toutefois, la rigidité de leur mode de pensée semble avoir considérablement ralenti leur évolution technologique. Les Berkaghs sont ceux qui ont progressé le plus rapidement.

Comment les interpréter

Les modes de pensée des Insectoïdes ont peu de chose à voir avec ceux des humanoïdes.

Les Berkaghs et les Ashvallunns solitaires sont ceux qui parviennent le mieux à s'entendre avec les autres peuples de l'A.G. Cela ne signifie aucunement que les relations soient toujours placées sous le signe de la compréhension mutuelle. La communication est souvent malaisée, car leurs appareils buccaux ne leur permettent pas vraiment de parler comme les humanoïdes. Leurs langages sont plutôt à base de vibrations aiguës, de grincements et de chuintements de bouche (le tout produisant une « musique » assez désagréable pour les oreilles des non-insectoïdes). Par commodité, l'utilisation d'appareils de traduction est largement répandue.

Au-delà de cet aspect « technique », beaucoup de concepts relatifs aux modes de vie des humanoïdes échappent largement à la compréhension des insectoïdes. Entre autres exemples remarquables, « l'amour parental » est, chez eux, un sentiment reconnu mais certainement pas aussi considérable, du fait de leur mode de reproduction. Une femelle Berkagh n'éprouve que peu d'amour pour sa portée de « juvéniles ». En tous cas, elle s'occupera bien mieux de ses filles et de ses fils fertiles que des autres. Quant aux

pères, ils se désintéressent habituellement de leurs descendants, sauf (là aussi) de ceux qui seront en mesure de procréer plus tard. Voir des Talsanits parler interminablement de leurs familles respectives est toujours un sujet d'étonnement (ou d'agacement) pour les Insectoïdes ; pour eux, il s'agit là de temps perdu futillement.

3.3.1 A comme... Ashvallunns

Description

Filiformes et dotés d'un abdomen court, les Ashvallunns peuvent donner l'illusion (de loin) d'avoir une silhouette presque humaine. Leurs quatre pattes antérieures soudées par paire ressemblent à deux « bras », seules les pincettes étant indépendantes et très habiles.

Leur tête est fine et le regard opalin, fascinant. Les pattes postérieures, peu épaisses, s'articulent à la manière des jambes humaines. Seuls les longs « pieds » annelés n'offrent aucune équivoque. Leur démarche est dandinante et souple, et peut faire illusion. Mais la course évoque plutôt un « trot sauté ».

Il existe deux grandes ethnies d'Ashvallunns : les solitaires et les sociaux (voir plus loin). Généralement, les solitaires sont plus grands, plus forts et physiquement plus résistants que les sociaux.

Le terme « Ashvallunn » est, en fait, générique car il désigne une variété importante d'ethnies différentes, toutes originaires d'un même monde. Globalement, on distingue deux grandes catégories d'Ashvallunns : les solitaires et les sociaux. Il s'agit pratiquement de deux grandes espèces qui se différencient – entre autres – par leurs modes de reproduction et leurs cultures.

En dépit de leur nom, les solitaires ne sont pas des créatures complètement asociales, et elles peuvent former temporairement des petites communautés. Elles se regroupent aux temps où le besoin de se reproduire se fait sentir, donnant naissance à une nouvelle génération. Une fois les jeunes en âge de se débrouiller seuls, la communauté se disperse généralement. Une communauté différente se reformera un peu plus tard, et un peu plus loin, quand le temps sera venu. Au sein des Ashvallunn solitaires, on trouve autant d'individus mâles que de femelles, et tous sont fertiles.

Les sociaux forment des colonies permanentes qui évoquent celles des primitifs Kaugadr, avec un système de castes un peu semblable (Nobles, guerriers, ouvriers...). La principale différence est que le système est beaucoup plus développé et complexe, avec des

catégories qui se sont spécialisées dans des domaines aussi divers que variés (éleveurs, agriculteurs, artisans, etc.). Le plus intrigant est qu'une partie des connaissances particulière, dans chaque caste, se transmet de manière héréditaire...

Dans ces sociétés, un Ashvallunn ne décide jamais de devenir agriculteur ou éleveur ou quoi que ce soit d'autre, il est conçu par les Reines comme tel ! Cet étrange déterminisme social est un phénomène qui fascine les scientifiques de l'A.G (y compris les Berkaghs, chez qui le système de castes sociales n'est pas aussi sophistiqué).

On soupçonne les Ashvallunns sociaux d'avoir eux-mêmes modifié les bagages génétiques de leurs espèces pour en arriver à de tels résultats. Néanmoins, ils se défendent en affirmant que les capacités de transmission de mémoire, de génération en génération, ont toujours été présentes de manière naturelle chez eux.

Planète natale

Ashvallunnis est une petite planète, à la gravité faible (0,8 G) gravitant autour d'une naine brune, une étoile relativement « froide ». C'est un monde assez pauvre en ressources naturelles, et les Ashvallunns sont réputés pour être très économes, par nécessité.

Histoire

Ashvallunnis est un monde où, en dépit de conditions peu favorables (atmosphère ténue, peu d'eau, etc.), la vie s'est développée avec obstination. La faune est essentiellement maritime, et les Ashvallunns n'ont pratiquement jamais connu de grands prédateurs terrestres. Selon les recherches, ils seraient apparus il y a des millions d'années, mais leur civilisation a évolué avec une extraordinaire lenteur. Quand les Berkaghs les ont découverts, ils atteignaient à peine le NT4. Les Ashvallunns auraient ensuite montré des prédispositions pour le génie génétique, recherchant des moyens originaux pour rendre leur monde natal plus agréable. Malheureusement, ils se sont toujours assez secrets en ce qui concerne leurs recherches et les résultats obtenus.

Comment les interpréter

En dépit de leur apparence, les Ashvallunns n'ont rien d'humain.

Les Ashvallunns solitaires (surtout les femelles) sont plutôt individualistes, comme les Berkaghs. Ils sont

également curieux et aventureux, ayant tendance à voyager et explorer des territoires inconnus.

En revanche, les Ashvallunns sociaux ne se sentent à l'aise qu'au sein de leur colonie, et semblent avoir développé une sorte de conscience collective. Individuellement, la plupart sont presque incapables de prendre des initiatives personnelles. Les Nobles commandent (comme chez les Kaugadrs) et les autres obéissent. Cet ordre des choses n'est nullement contesté, car les individus des « castes inférieures » ne possèdent qu'une volonté très faible...

Les Ashvallunns solitaires méprisent souverainement les sociaux, qu'ils surnomment de manière difficilement traduisible (mais dont le sens équivaldrait plus ou moins à « esclaves »). De leur côté, les sociaux craignent et détestent les solitaires ; ils sont considérés comme indésirables dans leurs colonies. On peut pratiquement dire que ce sont des ennemis impossibles à réconcilier.

3.3.2 B comme... Berkaghs

Description

Aux yeux d'un Terrien, les Berkaghs ressemblent à des espèces de mantes religieuses géantes

(Habituellement plus de deux mètres de long). Leurs quatre « bras » se terminent par trois longs « doigts » (dont un « pouce »). Ils possèdent également deux petites pinces autour de leur « bouche », capables de certaines manipulations.

Bien que de nature insectoïde, les Berkaghs sont vivipares : les embryons se développent à l'intérieur de la mère et celle-ci peut donner naissance à plusieurs « juvéniles » (entre six et douze). Généralement, les « juvéniles » sont de sexe masculin (mais souvent stériles), et les femelles sont rares. La proportion habituelle serait de 10 mâles (dont 60 à 80% de stériles) pour une femelle (toujours apte à procréer). L'espérance de vie est également très différente suivant les sexes : parfois plusieurs siècles pour les femelles contre quelques dizaines d'années seulement pour les mâles.

Aux yeux des non-insectoïdes, les Berkaghs paraissent tous assez semblables et il leur est difficile d'en reconnaître un en particulier. Entre eux, par contre, les Berkaghs sont parfaitement capables de se reconnaître, en particulier grâce aux phéromones émises par chaque individu. La « classe sociale » (Mère, Noble, Guerrier...) et l'appartenance à un clan sont ainsi clairement identifiables.

Les particularités de la reproduction chez les Berkaghs a naturellement conduit leur société vers une forme de matriarcat : depuis toujours, les femelles (les Mères) détiennent pratiquement tous les pouvoirs institutionnels. Elles règnent sur des fratries nombreuses (les Fils) au sein desquelles les mâles aptes à se reproduire (les Nobles) prédominent sur leurs frères.

Être un mâle stérile, chez les Berkaghs, cela signifie pratiquement se retrouver en bas de l'échelle sociale.

La plupart du temps, ce sont les Guerriers (ainsi que les Explorateurs) de leur peuple, et l'on se montre généralement assez indifférent de leur sort. La mort de plusieurs milliers de guerriers berkagh n'est pas considérée comme problématique. Sauf si elle implique des problèmes « plus sérieux » (pertes territoriales ou de richesses, destruction de précieux matériel, etc.).

Planète natale

Berkaghadr est une planète de jungles et de montagnes, souvent volcaniques, à l'atmosphère parfois toxique pour des êtres humains (présence d'un taux élevé de dioxyde de carbone (CO₂)).

Histoire

Les fondements de la société Berkagh sont toujours restés traditionnellement très rigides, pendant des millénaires. Aujourd'hui encore, les Mères les plus importantes règnent sur des clans comportant des centaines voire des milliers d'individus, chaque famille étant souvent en rivalité avec les autres. Heureusement, les antagonismes ne dégénèrent plus en guerres destructrices comme jadis... Enfin, dans la plupart des cas.

Ce peuple est apparu tardivement sur la scène galactique : c'est seulement vers – 5 000 avant J.-C que des vaisseaux talsanits rencontrèrent des éclaireurs berkagh. A cette époque, leur civilisation en était encore au NT5, et colonisait péniblement des planètes proches de leur monde natal. Pendant plusieurs siècles, il y eut des heurts dans la région entre les Berkaghs et l'A.G. Affrontements qui, heureusement, ne débouchèrent pas sur une guerre cosmique...

Au cours de leurs explorations, les Berkaghs découvrirent les planètes Kaugadrardh et Ashvallunnis. Depuis, ils exercent un « protectorat » sur les habitants de ces mondes.

Depuis leur intégration au sein de l'A.G, les Berkaghs ont collaboré maintes fois à des programmes de

développement de leur flotte spatiale avec les Ganymédiens. Ils ont ainsi mis au point des vaisseaux modernes, dont les performances sont tout à fait respectables, mais adaptés à la morphologie et aux besoins spécifiques des Berkaghs.

Comment les interpréter

Les Berkaghs appartiennent au type insectoïde le plus fréquemment rencontré dans l'A.G.

Ils sont réputés pour être intelligents, calculateurs, et peu enclins aux sentiments. La plupart sont assez individualiste, ce qui peut apparaître comme paradoxal. Mais ils sont capables de se regrouper en cas de nécessité. Malheureusement, un groupe de Berkaghs est souvent traversé par des tensions d'origines diverses (membres de clans rivaux, suprématie des Nobles sur les stériles, etc.). Des rixes peuvent éclater pour des causes paraissant incompréhensibles aux yeux des noninsectoïdes.

3.3.3 K comme... Kaugadrs

Description

Dotés de quatre « bras » et de deux puissantes pattes postérieures, les Kaugadrs ne se déplacent que par bonds de 3 mètres ou par reptation sur leurs six membres. Chaque « bras » n'est muni que de deux griffes. Cette description ne vaut que pour les Kaugadrs guerriers ou ouvriers, qui sont « neutres » (asexués), d'une intelligence assez basse, plutôt patauds mais très costauds. Leur tête, directement sur le thorax, est peu mobile.

Les femelles capables de procréer sont les Reines, des créatures énormes (parfois plus d'une tonne) pondant quotidiennement des œufs, donnant ainsi constamment naissance aux nouvelles générations de Kaugadrs. Aveugles, amorphes et presque dénuées d'intelligence, elles sont entourées d'une « cour » de Princes (des mâles reproducteurs), nettement plus petits et mobiles, mais au cerveau à peine plus développé.

Les seuls Kaugadrs ayant une intelligence plus élevée que la moyenne sont les Nobles, une petite caste de mâles habituellement stériles.

Comme chez les autres peuples insectoïdes, les espérances de vie ne sont pas égales suivant les castes : guerriers et ouvriers ne vivent que 10 à 12 ans maximum, tandis que les Nobles peuvent espérer survivre dix fois plus longtemps.

Planète natale

Kaugadrardh est la planète-mère de cette civilisation, qui est restée très fruste.

Histoire

Depuis les temps préhistoriques (pour eux) les communautés Kaugadr sont divisées en tribus regroupées autour des Reines. Pendant des millénaires, elles ont été en rivalité les unes contre les autres, essentiellement pour des questions relatives aux territoires et aux ressources en nourritures. L'évolution technologique a été extrêmement lente dans cette civilisation et, aujourd'hui, ces insectoïdes sont encore loin de maîtriser les connaissances leur permettant de quitter leur monde. En fait, ce sont les Berkaghs qui les découvrirent, et prirent l'initiative de prendre contact avec eux (événement qui s'est passé avant leur intégration dans l'A.G.).

La révélation de l'existence d'une autre civilisation, dans les étoiles, provoqua un séisme dans la société Kaugadr. Bouleversement qui, dans les faits, se limita à la caste des Nobles, les autres étant généralement incapables de comprendre la portée de cet incident.

Depuis, les Kaugadrs sont traditionnellement alliés aux Berkaghs. En fait, il est plus juste de dire que les Berkaghs exercent une sorte de « protectorat » sur Kaugadrardh. En échange, les Kaugadrs livrent de la « main-d'œuvre » (des ouvriers) bon marché aux Berkaghs.

Ethnies et méfis

Il existe des ethnies différentes de Kaugadrs sur leur planète-mère, dont certaines ailées. Elles peuvent s'aider de leurs ailes pour se déplacer, voire voler sur quelques dizaines de mètres.

Comment l'interpréter

Les Kaugadrs, en général, ont une intelligence assez faible. Les guerriers et les ouvriers, sans être complètement stupides, sont néanmoins pratiquement dépourvus de volonté. Privé des ordres des Nobles, ils ont tendance à agir par automatismes. Ainsi, un ouvrier peut se contenter de travailler sur une certaine tâche, tant qu'on ne lui ordonnera pas de faire autre chose (ou d'aller se reposer). En plein combat, un guerrier se bornera à attaquer tous les adversaires à sa portée, jusqu'à ce qu'il se fasse tuer.

A noter qu'ils sont cannibales et, traditionnellement, les vaincus d'une guerre sont livrés en pâture aux

vainqueurs (en fait surtout les morts, les survivants étant souvent gardés comme esclaves). En revanche, les Nobles sont nettement plus intelligents et possèdent une volonté propre ; en fait, on peut dire que c'est cette caste qui dirige véritablement sa colonie. Les Reines et les Princes ne sont que des machines à reproduire, totalement dépendantes de leurs « sujets » en ce qui concerne leur survie.

Généralement, les seuls Kaugadrs qui se risquent hors de leur planète natale sont des Nobles.

3.3.4 X comme... Xza

Bien que les Xzas constituent un peuple administrativement reconnu, avec son langage et sa culture, les autres races n'y voient que des bêtes de somme semi-intelligentes. Leur langage est rudimentaire et ils sont facilement payés (« appâtés ») avec du simple suc de Jan'rl, une fleur originaire de leur planète. Petits (environ 80cm), semblables à des blattes aux jolies couleurs, les Xzas vivent en colonies et servent de gardiens, de transports volants (un Xza porte environ 30 kg sur des kilomètres) ou pour des opérations d'attaque de harcèlement.

3.4 Les aquatiques

Les peuples aquatiques n'aiment pas trop voyager dans l'espace et l'espace le leur rend bien dans la mesure où déplacer des vaisseaux remplis de liquide est bien plus dispendieux en énergie que des vaisseaux à « atmosphère gazeuse ». Enfin, pour eux aussi, des impératifs de reproduction limitent leur expansion dans l'univers habité. On rencontre tout de même des représentants de certains petits groupes qui se singularisent. En revanche, les races aquatiques sont souvent d'excellents pilotes Triche Lumière !

3.4.1 A comme... Asg-ushirs

Description

Sortes de poulpes à tête gonflable, les Asg-Ushirs remplissent parfois leur poche de gaz cérébrale jusqu'à 80 fois sa taille normale et sortent ainsi de leurs océans pour s'envoler et dériver aux grès des vents. Intelligents et curieux, ils servent de collaborateurs à des missions d'exploration planétaire de façon désintéressée (juste le gîte et le couvert). Ils sont même capables de survivre environ deux heures dans le vide stellaire et de s'y déplacer en projetant leur gaz devant eux. - Plus d'un astronauteur a dû la vie sauve à la présence à son bord d'un de ces êtres mystérieux. En atmosphère « air standard », l'Asg-Ushir gonfle à demi sa poche gazeuse,

glissant ainsi plus facilement sur ses dizaines de courts tentacules.

Planète natale

La planète des Asg-Ushirs « Lagaguchi » est référencée comme planète « rattachée », « totalement isolée ».

C'est une planète particulièrement luxuriante qui possède une faune très active voire carrément hostile.

Très peu de planète habitables possède une telle variété au niveau de sa faune, cependant une seule race semble y être douée de sagesse ; les exo-zoologues de l'AG n'ont pas répertorié la moitié des espèces, des plus, les créatures les plus évoluées sont aussi les plus difficiles à trouver car elles ont dû développer sur Lagaguchi divers stratégies de discrétion pour survivre comme pour les Asg-Ushirs.

Histoire

Les ancêtres de Asg-Ushirs ont développé un moyen de défense originale, ils sont devenu à la fois amphibien et aérien, et maintenant spatial.

Leur perpétuel déplacement et changement de point de vue leur a permis de devenir des champions de l'adaptation et par la même de favoriser le développement de leur intelligence.

Cependant, de leurs position tantôt de chasseurs, tantôt de proie, il leur reste une sorte de discrétion naturelle qui les porte plus à observer qu'à agir ; leur ancêtres leur ont légué une étonnante capacité à retenir leur respiration pendant des heures ou à cacher leur chaleur intérieure grâce à plusieurs épaisseurs de peau dont celle extérieure qui donne une impression de vieux cuir tanné.

Pour une raison inconnue, les Asg-Ushirs vouent une hostilité particulière à la race des Halns

Sachant que les Asg-Ushirs n'apprécie pas d'avantage l'esclavagisme, plusieurs ethnologues Médiates en ont déduit qu'ils avaient été les esclaves de Halns et peut-être des esclaves soldats, ce qui expliquerait aussi, actuellement, leur côté pacifistes alors qu'ils ont dû être des prédateurs dans leur monde natal.

Dans les annales de la guilde il est fait mention d'un Méga Asg-Ushir appelé « Pou », comme il vécut à une époque de la guilde qui n'acceptait de recruter que sur Norjane ou Omicron, son intégration n'a jamais été officielle et les archives n'en font pas mention explicitement ; cependant, de nombreuses histoires, qu'aiment à raconter les mégas entre eux, font mention d'un couple d'agent pour le moins singulier.

Quelques descendants de Pou vivraient encore dans les océans de Norjane du côté des « Furmes ».

Comment l'interpréter

La plus part des Asg-Ushir préfère rester muet, mais parfois, ils parlent couramment le Gzej ou le Talyd voire même une autre langue pourvue qu'ils l'aient entendue suffisamment longtemps.

Il leur arrivent de surprendre leur compagnons de voyage en se mettant tout à coup à parler couramment leur langue après s'être fait passé pendant des semaines, des mois voire des années pour une sorte d'animal de compagnie.

Parfois les Asg-Ushir se mettent à siffler, et ça peut durer longtemps...

Un Asg-Ushir peut se mettre en état de « l'attente perceptif » c'est à dire que son métabolisme se ralentit, son corps ne nécessite plus de se nourrir pendant des jours mais si il reste pleinement perceptif, il ne peut plus se déplacer normalement qu'après plusieurs minutes de « réveil » pendant lesquelles un Asg-Ushir est particulièrement vulnérable.

Sinon un Asg-Ushir peut bâfrer des quantités invraisemblables de nourritures divers qu'il met en réserve pour plusieurs semaines (cependant pendant la première semaine après un festin, les Asg-Ushirs sont un peu occupés à digérer on dirait presque qu'ils sont dans leur état d'attente perceptif).

Il existe plusieurs histoires de Asg-Ushirs parti en chasse contre un autre être évolué de l'AG, et il ne s'agit jamais de duel face à face au petit matin, mais d'avantage d'un chasseur très prudent et patient qui peut guetter sa proie pendant des mois avant de refermer son piège ; L'une de ces histoires parle d'une proie qui a fini par perdre la raison au bout d'un mois de traque furtive dans un vaisseau méthodiquement vidé de ses passagers un par un jusqu'à la véritable cible, le capitaine. (Imaginez « Alien » avec un Asg-Ushir)

3.4.2 F comme... Fólnède

Description

Entre le phoque et le dauphin, les Fólnèdes ont des nageoires articulées qui leur permettent de saisir des objets simples : des « moustaches » préhensiles, une longue nageoire dorsale qui court tout au long de leur corps fluide et une queue semblable à celle des otaries.

Planète natale

Le peuple Fólnède fait partie de ceux qui ont dû quitter leur planète d'origine baptisée « Fo », car l'un des astres qui reviens cycliquement dans le cœur de leur système solaire tel une comète n'est rien de moins qu'une autre étoile appelée « foldène ».

Les cycles sont très long (dans les 2 000 années Norjaniennes) ; les ancêtres des Fólnèdes se réfugient au fond des océans dans leurs citées qui offrent une protection pour une grande partie de la faune locale.

Sur leur planète, les Fólnèdes développent des citées compliquées, faites de plantes et de coraux vivants, servant habituellement non d'habitations mais plutôt de « maisons de la culture ».

Histoire

Durant l'exponentiation de la première Assemblée Galactique, les Fólnèdes firent un bon technologique passant du NT3 (particularité : NT4 Tardif au niveau biologie) au NT6.

Pour les Fólnèdes, les Ganymédiens fabriquèrent une combinaison spatiale et spéciale agrémentée de mini-outils qui fait d'eux les spécialistes de la réparation en plein espace ou en grande profondeur.

Ce bouleversement brutal scinda le peuple Foldhène en deux ; D'un côté les traditionalistes et de l'autre ceux qui se passionnèrent pour la science NT6 et le voyage interplanétaire et la mécanique spatiale.

Quand les scientifiques se mirent à observer la nouvelle approche de leur seconde étoile, ils se rendirent compte que Foldhène allait passer bien trop près de leur planète mère pour que la vie puisse y survivre à l'abri de leurs grandes citées.

Ce fut une tragédie car une grande partie des traditions Fólnèdes sont tournées vers la préservation de la vie sur leur planète pour qu'elle puisse entamer un nouveau cycle or la seconde étoile allait très certainement arracher la majeure partie de l'atmosphère de leur planète et rendre l'écho-système irrécupérable.

Beaucoup pensèrent qu'ils devaient tenter de sauver le maximum d'espèces au fond des plus profondes citées coralliennes en agrandissant et consolidant celles déjà existantes. Les autres commencèrent à préparer l'évacuation.

Quand l'étoile passa, les citées ne suffirent pas à maintenir la température de l'eau suffisamment basse suffisamment longtemps et la plus part des espèces

vivantes évoluées moururent avec la moitié de leurs gardiens.

Quand le second soleil s'éloigna, la planète « Fo » était devenue inhabitable pour ses anciens habitants.

Comment l'interpréter

Aujourd'hui, les Fólnèdes se divisent en deux grandes familles :

Les Traditionalistes ou « Foldènes »

En mémoire de cette tragédie, les Fólnèdes ayant survécu au passage de leur seconde étoile en prirent le nom, ainsi les traditionalistes se firent dès lors appeler « les Foldènes ».

Ils sont restés attachés à leurs traditions millénaires, ils vénèrent le souvenir de leur ancienne cité perdue et celui de « l'esprit poisson » qui symbolise pour eux la vie de l'océan.

Ils ont conservé une culture identitaire très forte basée sur les traditions issues de leur monde d'origines.

Ils utilisent une partie de leurs considérables richesses pour retrouver le plus grand nombre possible de reliques provenant de « Fo » leur planète d'origine.

On dit qu'ils auraient bâti une nouvelle cité (« courant du souvenir ») à l'image de celle de leurs ancêtres, non pas en coraux locaux, mais en cristal pour honorer leurs ancêtres avec la richesse locale.

Aujourd'hui, malgré leur côté mystiques prononcé, les foldènes font partie des plus brillants spécialistes de la biologie marine, et l'AG n'hésite pas à affréter des vaisseaux équipés de « piscines foldènes » afin de s'assurer leur service quand il s'agit d'étudier un océan inconnu.

Les Fólnèdes

Ils se sont éloignés des traditions raciales et sont plus volontiers des scientifiques ou des voyageurs; ce sont aussi ceux qui interagissent le plus avec les autres peuples de l'AG.

Ce sont aussi de grands artistes spatiaux qui prennent plaisir à bâtir des vaisseaux aux lignes courbes qui rappelle, pour un œil averti, la vie dans un océan.

Sur les chantiers, il est de coutume d'être poli avec les Fólnèdes qui travaillent en scaphandre à des réparations dans l'espace, car les chefs ingénieurs fólnèdes aiment participer physiquement à la construction ; Beaucoup d'histoire raconte les déboires de contremaîtres voulant exercer leur autorité sur un pauvre soudeur Fólnède...

On raconte qu'un Fólnède se serait perdu dans l'océan d'une planète en voie de développement appelé « Sol III » ; Malheureusement, il est très difficile de retrouver un Fólnède qui ne veut pas être retrouvé ; à moins d'être guidé par un autre fólnède.

En attendant, sur Terre, on parle d'un nouveau « Triangle des Bermudes ».

3.4.3 M comme... Moghs

Description

Les Mogs sont des crabes très compacts, de taille très variable selon les familles. Leur comportement est assez étrange : ils ne communiquent jamais sauf pour indiquer une direction ou un objet avec leurs 4 pinces. Mais ils semblent capables de saisir en un rien de temps le fonctionnement d'une machine.

Planète natale

Les Mogs sont très rependus dans l'AG, mais une plus grande partie serait disséminée dans le fond des océans de plusieurs centaines de planètes ; Ces Mogues des profondeurs sont moins développés et beaucoup moins industriels que leurs cousins qui passent la moitié de leur temps à la surface.

Le cas de Mogs est un sujet d'étude qui intrigue les ethnologues de l'AG ; Comme pour les Talsanites, les Mogs semblent avoir plusieurs planètes d'origine ; Et même si on peut trouver des différences de taille de couleurs voir du nombre de pinces, tous les Mogs à travers la galaxie sont inter-féconds ; A la limite, les généticiens Médiates trouvent quelques points communs entre les Mogs et les Talsanites... bien que des croisements soient peu probables.

Histoire

Tout comme pour les Talsanites et une grande partie des êtres vivants à base carbone, la majeure partie du code génétique des Mogs n'est pas codant et reste la même que dans une bibliothèque évolutive prête à adapter l'espèce si le besoin s'en fait sentir.

Mais chez les Mogs ce code comporte des invariants qui sont en partie codants comme si ce code attendait une clef pour s'activer en une seule génération, en l'état actuel, ce code semble être à l'origine de la forme d'empathie entre Mog qui les fait agir de concert quand ils réalisent des actions complexes, comme une construction ou tout autre travail qui nécessite de la coordination de groupe ; Ce serait pour cela que les Mogs n'ont pas besoin de contremaîtres, ils savent très

bien s'organiser et même réagir ou s'adapter même si ils n'utilisent aucunes forme de communication apparentes (ce qui fait qu'il n'est pas avisé d'agresser un Mog non loin de ses semblables).

Les partie de codes invariant seraient constant au sein d'une lignée de Mogs mais différant d'une lignée à l'autre ; ces variantes semblent être complémentaire et pouvoir fusionner même si les croisements entre lignées ne produisent que des descendant ne possèdent toujours qu'un seul des deux codes invariant et ses descendant ne pourront transmettre que celui-là.

Il est a noté que chez les Mogs des profondeurs, les deux parties du code invariant sont présentes, mais qu'aucune des deux moitiés n'est activée.

Plusieurs hypothèses sont agencées quant aux conséquences de l'activation des groupes génétiques en dormance des Mogs :

- ▲ Contrôle de l'espèce pour en faire des ouvriers compétent ouvrant avec plaisir pour leurs « maitres »
- ▲ Contrôle de l'espèce pour en faire des troupes d'asseau
- ▲ Augmentation importante de leur intellect ce qui leur permettrai de devenir en quelques décennies une des races majeur de la galaxie.
- ▲ Éveil d'une mémoire morcelée entre les Mogs qui révélerai l'existence d'un secret ou recréerai une ancienne race qui ce serai cachée pendant des millions d'années dans le génome d'un grand nombre de lignées de Mogs.
- ▲ Construction de portes spatiales Galactiques permettant d'atteindre les créateurs de Mogs dans une autre galaxie.
- ▲ Explosion de leur niveau de natalité a fin de submerger puis d'asservir la galaxie.

Comment l'interpréter

Beaucoup de gros travaux sont réalisés avec des engins adaptés de façon à être pilotés ou manipulés par des Moghs, qui semblent y trouver leur plaisir. Les Moghs travaillant gratuitement, les compagnies leur font construire des bassins gigantesques (indispensables à leur respiration et leur survie) remplis de jouets mécaniques. En effet, lorsqu'un Mogh est las de sa machine, il cesse simplement de travailler et il n'est pas de bonne politique de le forcer, surtout devant ses congénères. Par contre, bien qu'ils puissent être agressifs, les Moghs ne semblent pas aimer l'idée de

guerre et il est rare d'en rencontrer sur des machines de combat.

Depuis un certain temps, l'AG a mis en place un dispositif de surveillance des Mogs a travers la galaxie, ce sont des poste réputé être des punitions pour les membres de l'Office de surveillance galactique (OSG) qui sont affectés a cette tâche, il faut dire que les Mogs sont des modèles de tranquillité, les seul moments intéressant surviennent quand des groupes suspect viennent tenter de kidnapper des Mogs pour les « étudier » ou pour les vendre.

Étrangement, les groupes de surveillance assignés aux Mogs possèdent un accès presque directe avec les haute sphère de l'AG qui leur envoie régulièrement des haut médiate en inspection afin disent-ils de « maintenir en alerte les fonctionnaires de l'AG aussi modeste soit leur situation » ; comme souvent les officiers envoyé en « punition » à la surveillance des Mogs sont des fortes personnalités, ils ont mené leur petite enquête sur ces étranges « émissaire de l'inutile » ; à leur grande surprise, ils ont reçu une convocation au bureau du quatrième médiate suprême (un des douze de la table ronde) à la suite de laquelle leurs plaintes se sont tues et ils ont même obtenu du galon.

On peut donc trouver dans ces groupe de surveillance spécial Mog (l'OSGm) des officier compétent ayant du caractère et motivés, avec des appuis politique sérieux ; Reste à savoir ce que craint l'AG ?

3.5 Les spatiaux

Les races spatiales sont rares et souvent déroutantes ; Elles posent souvent la question de leur origine, car, il est peu probable qu'une vie évoluée puisse, à l'origine, se développer dans un milieu aussi inhospitalier que l'espace.

3.5.1 C comme... Corioliss

Description

Assimilables à des raies manta à quatre « ailes », elles aussi de plusieurs kilomètres de long, les Corioliss ne se posent jamais. Elles volent dans la haute atmosphère de certaines planètes puis partent à travers l'espace vers un nouveau havre, en jouant avec les forces de gravitation. Une pellicule d'atmosphère d'environ 30 cm à la surface de leur peau permet à une flore et une faune de petits animaux de vivre là, profitant des replis cutanés comme abris contre les conditions de températures extrêmes.

Planète natale

Inconnue. Cependant, des Corioliss ont été détectés dans les océans de quelques planètes « primitives » et désertes.

Histoire

Même si leur existence est connue depuis longtemps, ces créatures restent encore énigmatiques. En particulier parce que toutes les tentatives de communication avec elles sont restées vaines.

Il y a plusieurs meta-cycles, une équipe de recherche de l'A.G s'est lancée dans une expédition dont l'objectif était de suivre la migration d'un groupe de Corioliss.

Les scientifiques chargés de cette mission disposaient d'un petit vaisseau de transport modifié, rebaptisé Le Coriolab pour l'occasion.

Leurs rapports nous apprennent qu'ils parvinrent à suivre les Corioliss, mais sans parvenir à comprendre exactement comment ils parvenaient à jouer avec les forces de gravitation.

Les premières informations recueillies à la suite d'un Coriolis montre une capacité de « surfer » sur la gravitation/espace-temps qui leur permet d'atteindre une vitesse impressionnante proche de $\frac{1}{2}c$ (une demi-vitesse de la lumière).

Quand un corioliss s'approche d'une zone de l'espace contenant de la matière sous forme de poussière ou de petits astéroïdes, ils se mettent à l'absorber.

Les instruments du Coriolab indiquèrent ensuite la formation de puissants champs électromagnétiques, et des modifications de la composition chimique du nuage. Tout semble indiquer que les créatures étaient à l'origine du phénomène mais, là encore, il semble impossible d'expliquer comment elles s'y prenaient.

Au bout d'un certain temps, les créatures recrachent une sorte de gaze complexe qui se solidifie en formant des filaments et des rubans à l'architecture cristalline.

Puis quand ces filaments se mettent en vibration, le ou les corioliss se rapprochent jusqu'à être enveloppés par les filaments pour en fin disparaître comme absorbés par une micro singularité.

Finalement, on détecta une anomalie spatio-temporelle, du genre de celles qui apparaissent quand un vaisseau passe dans le Triche-Lumière.

Le coriolab a eu l'audace de se rapprocher suffisamment pour les suivre dans ce qui s'avère effectivement être la dimension Triche lumière.

Après plusieurs cycles, le Coriolab a suivi les créatures en réapparaissant de temps en temps à leur suite.

Petit à petit, plusieurs Corioliss se sont rassemblés en faisant des excursions de plus en plus longues dans ce qui semble être le triche lumière.

Ensuite, les créatures arrivèrent à un point désert du cosmos où elles adoptèrent un comportement curieux ; Alors qu'ils étaient plus d'une dizaine, ils se sont mis à rassembler beaucoup plus de poussière stellaire que pour leurs précédentes incursions dans le TL et ont entrepris d'ouvrir une anomalie d'un type totalement inconnu.

Le Coriolab envoya alors un dernier message, annonçant qu'il tentait de suivre les Corioliss. Depuis, les autorités de l'A.G sont sans nouvelles du vaisseau et des scientifiques qui se trouvaient à bord.

Des recherches furent lancées, quelques jours plus tard, mais restèrent sans résultats. On ne retrouva aucune trace du Coriolab ni des Corioliss qu'il tentait de suivre. Officiellement, depuis une dizaine de meta-cycles, le vaisseau scientifique est considéré comme disparu, vraisemblablement détruit au cours de son passage dans le Triche-Lumière.

Comme cela arrive fréquemment dans ce genre de cas, des histoires de « fantômes » commencèrent rapidement à circuler dans les astroports. Des membres d'équipages étant passés par le Triche-Lumière racontèrent qu'ils avaient été témoins d'étranges phénomènes inconnus, des « vaisseaux » dont la forme rappelait celle des Corioliss.

On parla aussi de la réception de messages de secours émis par l'une des balises du Coriolab.

Ces « messages », enregistrés par les triche-radios de bord, furent examinés par des enquêteurs de l'A.G. Les résultats de ces analyses n'ont jamais été divulgués au grand public.

Comment l'interpréter

On suppose les Coriolis intelligents, dans la mesure où il arrive parfois qu'elles décident de sauver des vaisseaux si elles peuvent les rapprocher d'une planète habitée ou bien d'intervenir dans des batailles en favorisant un seul camp (un Coriolis peut broyer un vaisseau de moins de 100m en quelques minutes). Leurs motivations restent obscures mais on suppose qu'eux aussi captent et comprennent les messages radio.

Quelques témoignages font écho d'un massacre perpétré par des Corioliss sur une planète peu de temps après que son étoile entre en expansion.

Des émissions radio de ces êtres montrent effectivement des Corioliss en train d'avaloir des autochtones totalement affolés. Malheureusement, ces êtres n'avaient pas atteint un niveau technologique leur permettant de voyager hors de leur système solaire ; seul nous sont parvenus leurs dernières émissions radio.

Ces ondes radio ont été captées depuis des siècles dans l'espace après que les antennes de l'AG ne les captent ; et même si l'AG a pu constater que la planète d'origine des 3 Coriabes a bien été vaporisée.

Il ne reste plus que ce dernier témoignage radio de Corioliss avalant / mangeant des autochtones déjà bien terrorisés.

Des explorateurs et autres contrebandiers de la frange racontent que, très loin de là, sur une planète isolée, des êtres en tout point semblables aux Coriabes vivent sous la protection de leurs dieux, dont la représentation fait furieusement penser, à des Corioliss...

Exemple de scénario

L'AG demande à la Guilde de l'aider à tenter de résoudre le « Mystère du Coriolab »...

Les scientifiques qui se trouvaient à bord du vaisseau avaient des familles, des amis, des collègues de travail, etc. Tout ce petit monde n'est pas très satisfait du peu de résultats des recherches menées par l'AG et le fait de savoir au grand public grâce aux médias...

Par ailleurs, les journalistes se sont emparés des histoires racontées par les spationautes afin de faire mousser l'affaire. Pour l'AG, officiellement, ce ne sont que des racontars et autres divagations. Officieusement, les analyses des enregistrements semblent prouver qu'il s'agit bien de messages envoyés par le Coriolab. Malheureusement, ces messages sont faibles et les parasites les rendent pratiquement incompréhensibles...

Des rumeurs circulent, affirmant que le Coriolab a été délibérément emporté dans le Triche-Lumière par les Corioliss, mais les raisons invoquées sont fumeuses. Certains affirment que les Corioliss ont dévoré l'équipage et camouflé leur crime en accident... On est à deux doigts de réclamer une chasse aux Corioliss, présentés comme des fauves sanguinaires et vicieux.

Une équipe de Mégas est envoyée dans un vaisseau spatial appelé le « Coriolab II », leur mission : Suivre des corioliss dans leur pérégrination et construire un point de transit arrivé à destination, si possible avec les survivants du premier coriolabe.

3.5.2 T comme... Tourvalin

Description

Les Tourvalins sont d'immenses étoiles de mer de plusieurs kilomètres d'envergure, entre les bras desquelles sont tendues de vastes membranes blanches ou métallisées. Poussés par les vents solaires, les Tourvalins dérivent, sans doute depuis des millions d'années, à travers l'espace. Comme les Centauriens les Tourvalins semblent capables de capter la plupart des rayonnements électromagnétiques (des rayons X jusqu'aux ondes radios).

Les représentants de cette race spatiale sont totalement démunis d'organes leur permettant de parler, certainement du fait que dans l'espace il n'y a rien pour permettre la transmission des sons. Ils communiquent en émettant à courte portée des ondes perçues par les humanoïdes comme des sons et des images de provenance divers ; Des sorte de collage complexe.

Quand il se sent menacé (et est incapable de s'échapper), un Tourvalin se met en position défensive : il se replie sur lui-même et se roule en une sphère d'environ trois mètres de diamètre. On ignore exactement quelle peut être l'espérance de vie d'un Tourvalin ; certains parlent de plusieurs siècles, voire de millénaires. Certains pensent même que les Tourvalins seraient virtuellement immortels (mais, néanmoins, pas indestructibles).

Aux débuts de leur développement physique, les jeunes Tourvalins ne seraient pas vraiment conscients.

Ces créatures possèdent des organes dont la biochimie étrangement complexe est basée sur de nombreux métaux, alliages, minéraux divers et cristaux.

Le tout forme un ensemble déroutant par rapport aux êtres vivants qui se développent à la surface des planètes.

Certains scientifiques de l'AG les comparent davantage à des organismes animaux qu'à des êtres vraiment intelligents. Si leur dispositif de réception et pleinement opérationnel chez tous les Tourvalins celui qui leur permet de s'émettre se développe lentement, et (pour autant qu'on le sache) un Tourvalin n'arriverait au stade de la conscience qu'au bout de plusieurs millénaires d'existence.

On suppose que l'apprentissage de ces communications se fait surtout sous forme ludique : jeux à base de réflexion logique, résolution d'énigmes, de rébus, etc.

C'est ce qui expliquerait que les codes de langages des Tourvalins paraissent aussi tortueux pour les « planétaires ».

Avec les plus vieux représentants de ce peuple, il arrive que les communications paraissent plus claires et directes... Ce qui ne signifie pas que les messages soient plus facilement compréhensibles !

Planète natale

Inconnue, mais des rassemblements de plusieurs centaines de Tourvalins ont été signalés autour d'une planète gazeuse géante. Après avoir orienté leurs membranes vers elle, ils auraient émis d'intenses émissions d'ondes radio (malheureusement incompréhensibles). Le phénomène aurait provoqué une étrange résonance avec les couches atmosphériques supérieures.

Ensuite, les Tourvalins auraient pénétré dans l'atmosphère de la planète et y auraient disparu. Cette information, peu connue du grand public, est officiellement considérée comme douteuse à cause de ses sources (des interrogatoires de criminels genre contrebandiers ou pirates)...

Officieusement, l'information est corroborée par des témoignages d'agents de la Guilde, et prise au sérieux par les scientifiques de l'A.G.

Histoire

Comme c'est le cas pour les Corioliss, l'A.G sait peu de choses concernant l'histoire du peuple Tourvalin. En particulier parce que les tentatives de communication avec eux sont toujours délicates. Des psychologues et des télépathes chevronnés ont souvent sombré dans la dépression voire la névrose en essayant de les comprendre. Il est fort possible que ces expériences soient également aussi pénibles pour les Tourvalins également, à moins qu'ils ne trouvent les espèces de l'AG pas suffisamment évoluées pour continuer à communiquer avec elles.

Au cours de l'Histoire des Assemblées Galactiques, il semble que les Tourvalins n'aient jamais pris parti pour un camp particulier. Leur principale préoccupation se limite à la survie de leur propre peuple, dans un esprit de totale neutralité.

La Guilde a tenté, à plusieurs reprises, d'entretenir des relations suivies avec des Tourvalins. Des scientifiques nourrissent l'espoir de pouvoir en apprendre plus sur les spécificités de ce peuple, voire d'accéder à des

informations intéressantes qu'ils auraient capté, dans un passé plus ou moins lointain.

Quand deux Touvalin se rencontrent ils échangent une vaste quantité d'information de tel sorte que les nombreux groupes soit au courant de ce qui se passe dans la galaxie ; c'est une sorte de système postale adaptée à la taille de la galaxie pour des créatures qui vivent vraisemblablement très longtemps mais qui ne semble pas pouvoir se déplacer aussi vite que des vaisseaux triche lumière.

De fait, les Mégas entrés en contact avec les Tourvalins, parvinrent à obtenir des renseignements concernant des mondes et des peuples inconnus ou, du moins, difficilement identifiables. Mais ces « souvenirs » étaient également presque impossibles à dater avec précision. Par certains indices, tout au plus, pouvait-on les faire remonter à l'époque de la Première A.G... Ce qui laisse rêveur en ce qui concerne l'espérance de vie des Tourvalins.

Outre le fait que l'on ignore comment ils se reproduisent, les origines exactes des Tourvalins sont totalement inconnues.

Il semble difficile de croire que leur apparition soit le simple résultat d'une évolution naturelle.

L'hypothèse la plus souvent émise est que les Tourvalins seraient les rescapés d'une antique civilisation disparue. Créés pour explorer l'univers et recueillir des informations sur tout ce qu'ils pouvaient rencontrer, ils n'auraient été- en somme - que des espèces de sondes cosmiques intelligentes. Vu que les Tourvalins voyagent depuis des temps immémoriaux, il est peu probable que leurs créateurs attendent encore leur retour. On suppose que la civilisation qui les a envoyé a, soit disparu, soit se trouve dans un lointain secteur inexploré de l'univers.

Il existe également d'autres suppositions concernant leurs relations avec les Corioliss (autre race spatiale) ou avec un être inconnu dont ils ne seraient que des parties détachées... Quelques-uns parlent de créatures qui seraient issues des formations de nébuleuses.

Ces êtres auraient lentement évolué vers la forme actuelle des Tourvalins. Puis, ils auraient quitté leurs lieux d'origine au moment où ils se seraient changés en systèmes solaires.

Autant d'hypothèses qui, faute d'informations, sont considérées comme très hasardeuses.

Comment l'interpréter

Le professeur Stapato a émis l'hypothèse que les Tourvalins soient des télépathes, mais il reste toujours extrêmement compliqué de communiquer avec eux par ce moyen.

Avec la télépathie « classique » la compréhension est souvent immédiate (même si des problèmes culturels peuvent subsister) tandis que les Tourvalins émettent des messages particulièrement complexes à base d'images et de sons. Ces communications paraissent généralement si embrouillées et incompréhensibles qu'elles fichent la migraine aux télépathes tentant l'expérience. L'esprit de ces « créatures planétaires » doit certainement paraître bien étrange aux Tourvalins, et ses préoccupations classiques bien éloignées des leurs... D'ailleurs, rien ne dit que cela leur paraisse très intéressant.

Au cours de sa longue existence, un Tourvalin peut avoir capté et enregistré des millions de messages de toutes sortes, dans un grand nombre de langages et de dialectes différents. Toutefois, on ignore si cette masse d'informations l'intéresse vraiment ou s'il s'agit du résultat d'un mécanisme naturel involontaire.

En clair, si les Tourvalins peuvent capter les émissions de radio (et de télévision) de peuples résidents sur un monde, un peu comme un système d'enregistrement, ils paraissent généralement incapables de parvenir à les comprendre parfaitement ; Ou du moins de les percevoir de la même façon ou du même point de vue, ce qui est compréhensible pour des créatures vivant dans les espaces intersidéraux a une échelle de temps qui dépasse de loin l'espérance de vie des Talsanites de l'AG.

A courte portée, ils ont la faculté de capter les ondes psychiques des êtres intelligents et peuvent renvoyer un signal semblable perceptible par le cerveau des êtres qui tentent de communiquer, le plus souvent ces signaux sont constitués des images provenant du cerveau de leur interlocuteur engagé dans un ordre différent, le tout mélangé à d'autres sources ; Pour communiquer avec un Tourvalin il faut aimer les énigmes pour imaginer ce qu'ils peuvent vouloir dire !!!? Car, là encore, rien ne prouve qu'ils interprètent correctement ce qu'ils ont perçu dans le cerveau de leur interlocuteur ou des ondes radio provenant d'autres races.

Certains scientifiques supposent que les peuples « planétaires » polluent les ondes utilisées par les Tourvalins pour communiquer entre eux. En somme,

nos émissions ne seraient que des parasites envahissant les messages échangés entre ces êtres.

Pour d'autres scientifiques, les Tourvalins seraient plus curieux qu'on ne le croit, et « espionneraient » volontairement les émissions des autres peuples. Cependant, on ignore exactement dans quels buts, car ils ne recherchent pratiquement jamais le contact avec d'autres espèces. Une hypothèse veut que les Tourvalins ont appris à se méfier des « Planétaires » et de leurs vaisseaux spatiaux ; on sait que certains peuples agressifs ont tendance à les chasser ou à tenter de les capturer...

Quand des Tourvalins se rencontrent, ils échangent de vastes quantités d'informations. La plupart du temps, il s'agit de renseignements astronomiques concernant les régions visitées : emplacements de systèmes solaires, étoiles, planètes, astéroïdes, etc. Les informations concernant les « Planétaires » et leur situation spatiale sont également échangées. Ce sont souvent des conte rendu transmis par radio et intercepté par un Tourvalin situé en bordure d'un système solaire, parce que les Tourvalins éviteront de trop s'approcher des régions occupées par des planétaires, souvent il est dangereuses pour eux de se faire malencontreusement intercepter par un vaisseau trop curieux, c'est le genre situation qui a engendré des complications puis des accidents par le passé chez ces vénérables créatures...

Quand un Tourvalin est contacté par radio ou psychiquement avec un membre d'un peuple étranger, il ne répond jamais directement dans son langage, mais il recherche dans sa mémoire tout ce qu'il a pu capter comme informations émanant de ce peuple, et il ajoute les « matériaux » provenant d'espèces voisines pour tenter de communiquer... Pour tant est qu'il ait compris qu'on essayait de communiquer avec lui.

Les réponses émises par un Tourvalin sont toujours déroutantes, car elles sont constituées de fragments épars d'anciens messages radios ou vidéos. Ainsi, le télépathe peut tantôt recevoir une phrase prononcée par un jeune capitaine de vaisseau Talsanit, tantôt par un vieux Ganymédien, tantôt par un robot, etc.

Certains Méga ont autrefois utilisé ses créature comme support mémoire à destinations des générations futur des êtres de la galaxie car les Tourvalins absorbe toute les émissions radio ou psychique qui passent à leur porté puis les échangent avec leur semblable depuis des millions d'années.

Cependant, les récentes activités de cette espèce spatienne laisse à penser qu'ils pourraient ne pas être suffisamment neutre pour être des messagers sur.

Exemple de scénario :

Les services de renseignements de l'A.G enquêtent sur une étrange affaire : depuis un certain temps, on signale que des vaisseaux de transport prennent à leur bord des Tourvalins... Chose étrange car, ils paraissent embarquer de leur plein gré ; or, ces créatures sont réputées pour être assez farouches vis à vis des autres peuples.

D'autres rapports affirment que ces vaisseaux ont libéré des Tourvalins, plus tard, dans des régions très éloignées de leur point de départ.

Ce manège a intrigué le BCPG (Bureau Central de la Police Galactique), au point que des investigations ont été menées discrètement concernant ces vaisseaux et leurs équipages. Les résultats obtenus furent assez maigres, car il semble qu'il s'agit, à chaque fois, de « commerçants indépendants », trempant dans des affaires assez minables.

Néanmoins, certains indices laissent supposer qu'il s'agit là d'un écran de fumée, camouflant une organisation plus importante, et aux motivations douteuses.

Plusieurs Tourvalins ce sont introduit dans des vaisseaux cargo pour relier différent point de la galaxie afin d'échanger des informations avec leurs frères lointains. Il semble qu'une ou plusieurs organisations proposent ce genre de service aux Tourvalins ; mais pour quelle contrepartie ? !

Actuellement, il n'est pas rare de voir un vaisseau relâcher de ses soutes un Tourvalin.

Voir deux vaisseau relâchant chacun une de ces sphère qui de déplient avant de lancer dans un log échange puis de se replier pour retourner dans leur soute respective.

Les tentatives pour interroger les Tourvalins ayant voyagé sur ces vaisseaux n'ont débouché sur rien de concret. Ou bien ils ne comprennent pas le sens des questions des enquêteurs, ou bien ils feignent de ne rien saisir. Les Tourvalins cacheraient donc peut-être ce qui se passe, mais pour quelle raison ?

L'affaire se compliquerait encore car il semble que la Nébuleuse Noire (une organisation criminelle au niveau galactique) s'intéresserait également aux vaisseaux transporteurs de Tourvalins.

Plusieurs autres organisations autrefois membre de la nébuleuse aurait été assimilées par une organisation en rapport avec les Tourvalins.

Peut avoir, différents contacts du Bureau Central de la police Galactique (BCPG) indique des expéditions organisé par des membres de la Nébuleuse pour capturer des Tourvalins ont été déclenchés avant qu'apparaisse cette nouvelle façon qu'on prit ces créature de faire du « vaisseau stop »...

La BCPG note que la nébuleuse noire s'intéresse beaucoup au Tourvalins ; Peut-être parce qu'une organisation concurrente de la nébuleuse semble maintenant les utiliser à son profit ; Cette organisation paraît bien organisée et surtout très bien informée.

3.5.3 Y comme... Ykos ell--ylpott

Description

A l'état naturel, dans leur environnement d'origine, les Ykos ressemblent à des espèces de pelotes de filaments mobiles, prenant des formes variables selon les situations. Pour un Terrien, ils évoquent d'élégantes méduses aériennes, lumineuses et translucides.

Ces êtres fragiles ayant une densité très faible, leur corps ne supporte que des pressions atmosphériques relativement faibles, et pauvres en oxygène. Exposé à notre atmosphère terrestre, au niveau du sol, un Yko serait écrasé sous la pression et brûlé par l'oxygène.

Il n'existe plus aucune planète connue où les Ykos seraient capables de survivre sans protections. Aussi, les représentants de ce peuple restent en permanence dans des « bulles » où leur environnement naturel est reconstitué.

Chaque Guerrier Ykos vit en permanence dans son vaisseau individuel : un appareil de combat, généralement de petite taille et bricolé à partir de morceaux d'engins de provenances diverses. Ayant été mille fois modifié, chacun de ces appareils est unique, et n'offre pas beaucoup de ressemblances avec les vaisseaux standards de l'A.G. Bien que conçus de manière empirique, ce sont des chasseurs de combat redoutables.

Dans certains cas – généralement pour négocier avec d'autres peuples – les Ykos peuvent revêtir d'autres apparences : des espèces de scaphandres ou de robots, tout aussi rafistolés et modifiés que leurs vaisseaux. Ces engins sont d'ailleurs plus efficaces et dangereux qu'ils n'en ont l'air... Avec l'expérience, on apprend à se méfier des « vieux tas de ferrailles » des Ykos.

Récemment, certains ont développé des androïdes à l'apparence nettement plus raffinée. Soit les Ykos ont acquis une meilleure maîtrise des technologies robotiques, soit ils ont été aidés par quelqu'un...

Les clans Ykos s'articulent traditionnellement autour d'une « Reine », une créature sur laquelle on connaît peu de choses. Il s'agirait d'un des rares membres féminins de ce peuple, ressemblant à la plupart des Ykos mais ayant une masse physique beaucoup plus importante. Seules ces « Reines » seraient capables de donner naissance à d'autres Ykos, aussi leur importance est primordiale... Au point qu'elles sont gardées cachées aux yeux de tous, surtout des « Étrangers ». En dépit des trésors de diplomatie déployés, aucun scientifique de l'A.G n'a jamais été autorisé à approcher une « Reine » de près.

Néanmoins, il existe une grande quantité de rumeurs concernant ces créatures, puisqu'elles pourraient prendre contact avec des « extra-Ykos » grâce à des androïdes pilotés à distance. Une « Reine » ne se présenterait d'ailleurs jamais sous sa véritable identité : elle se ferait toujours passer pour un Ykos quelconque, protégé sous son scaphandre bricolé ou son androïde perfectionné. Détecter qu'il n'y a aucun Ykos dans la machine qui communique avec vous serait donc le signe qu'elle est guidée à distance par une « Reine ».

Planète natale

Pour ce que l'on en sait, les Ykos sont originaires d'une mini-planète gazeuse comportant un cœur exotique riche en Scritical.

Leur monde natal ayant été détruit (voir plus loin « Histoire »), les Ykos sont désormais d'éternels nomades.

Jusqu'à présent, ils n'ont découvert aucune planète susceptible de les accueillir...

La solution consistant à créer un monde artificiel uniquement pour eux serait réalisable mais est actuellement hors de prix.

La majorité des clans Ykos entretiennent des relations régulières avec certaines flottes de vaisseaux marchands, officiellement pour des questions de ravitaillement.

Officieusement, on pense que des « Reines » seraient dissimulées sur certains vaisseaux.

En-dehors de leurs missions de ravitaillement des chasseurs, ces flottes seraient chargées de recueillir d'importants fonds monétaires et des ressources matérielles. Des rumeurs (colportées par des commerçants en rapport avec les Ykos) évoquent un vaste projet de création d'un monde artificiel.

Histoire

Il y a plusieurs siècles, les richesses de la planète natale des Ykos furent repérées par la Civilisation Cruise, qui en a entrepris l'exploitation.

A l'époque les Ykos n'avaient encore eut affaire à aucun étranger, et ils ne comprirent rien aux agissements de ces créatures étranges venues de l'espace. De leur côté, les Cruises assimilèrent les « Méduses » à une forme de vie locale sans intelligence.

Mais, rapidement, les Ykos comprirent que les « Étrangers » détruisaient leur environnement naturel et qu'il fallait agir.

Tenter de parlementer avec les Cruises fut vain... Ou alors les Ykos décidèrent très vite d'utiliser des méthodes agressives.

Très intelligents, les Ykos avaient plus ou moins compris comment fonctionnait le matériel des mineurs, et ils s'emparèrent de machines pour les retourner contre leurs adversaires. Ce ne furent d'abord que quelques incidents isolés mais, au fil du temps, l'affaire prit la forme d'une véritable guérilla.

Comprenant de mieux en mieux la technologie des Cruises, des engins miniers étaient transformés en véritables machines de combat mortelles.

Les Cruises comprirent alors la nature des « Méduses » mais hésitèrent sur la politique à adopter... D'un côté, ils refusaient de céder devant une « race inférieure », de l'autre ils ne pouvaient se résoudre à un génocide. Entre autres, parce que l'utilisation d'armes de destruction massive sur cette planète aurait entraîné sa désintégration. Or, les Cruises étaient là pour exploiter et pas pour détruire stupidement de précieuses ressources.

Par ailleurs, la planète se trouvant alors dans un territoire qui n'était encore réclamé par personne, les Cruises ont craint que l'A.G n'en profite pour s'en mêler et prenne parti pour les « Méduses »... L'exploitation sauvage de leur planète natale continua donc, en dépit des actions désespérées des Ykos.

Quand ils comprirent finalement que tout était perdu, certains s'emparèrent de vaisseaux et parvinrent à s'échapper dans l'espace. Ainsi commença la longue errance des Ykos dans la galaxie. Et aussi, ainsi, commença l'interminable vendetta contre les « Étrangers ». Non seulement, les Cruises, mais également tous les vaisseaux non-Ykos...

C'est progressivement que les Ykos comprirent que tous les « Étrangers » n'étaient pas forcément des Cruises et des ennemis potentiels. Il fallut plusieurs incidents tragiques et bien des négociations délicates avant que des relations pacifiques entre l'A.G et les Ykos puissent s'établir.

En revanche, les Ykos restèrent toujours intraitables en ce qui concerne les Cruises, réclamant justice pour leur planète natale ravagée. Cependant, même si l'A.G comprenait les revendications des Ykos, elle ne pouvait légalement pas faire grand-chose à l'encontre de mondes indépendants. Or, l'empire des Cruises étaient une puissance externe, virtuellement hostile, et avec lequel l'A.G entretenait des relations périlleuses. Face aux enjeux diplomatiques, le peuple des Ykos ne pesait pas lourd. De leur côté, les Cruises faisant la sourde oreille, la situation resta pratiquement inchangée jusqu'à présent.

En attendant un hypothétique déblocage, le peuple des Ykos est officiellement placé sous la tutelle de l'A.G sans toutefois en faire encore partie. Les Ykos refusent d'y adhérer tant qu'ils n'ont pas de monde à eux et qu'ils n'ont pas obtenu réparation de la part des Cruises

Cet état de dépendance ne plaît pas trop aux fiers Ykos, mais il présente assez d'avantages pour qu'il leur soit supportable.

Pourtant, désapprouvant la relative inaction de l'A.G, les Ykos décidèrent de continuer seuls leur petite guerre aux Cruises...

Il s'agit essentiellement d'escarmouches, n'impliquant que des vaisseaux isolés se risquant dans certains secteurs de la galaxie. Généralement les Cruises ne protestent pas trop concernant la perte de ces vaisseaux, qui s'étaient « égarés accidentellement » dans des zones où ils ne devaient pas se trouver. De leur côté, les autorités de l'A.G déplorent officiellement les agissements de « quelques éléments subversifs Ykos » mais elles punissent rarement les coupables.

Des rumeurs affirment que les Ykos seraient également en conflit contre un autre peuple, inconnu de l'A.G, baptisé « Agal ». Sur ce point, les Ykos se montrent encore plus discrets que d'habitude, et personne ne sait exactement qui seraient les Agals... L'hypothèse la plus communément admise est qu'il s'agirait d'un clan devenu indésirable au sein du peuple Ykos, pour on ne sait quelle raison. Si tel est le cas, il s'agit d'affaires internes qui ne concernent pas vraiment les autorités de l'A.G.

Comment les interpréter

Pour les Talsanits, il est toujours extrêmement difficile de comprendre la mentalité d'êtres non humanoïdes. Les Ykos ne dérogent pas à la règle, et leur culture reste encore mal connue.

Contraints à l'errance dans l'espace par un destin tragique, les Ykos sont réputés pour nourrir une grande rancœur à l'égard des Cruises, les responsables de la destruction de leur monde natal. Dans la mesure du possible, ils continuent leurs attaques contre des vaisseaux cruises isolés. Et l'A.G ferme les yeux, tant que cette « vendetta » ne met pas en péril leurs fragiles armistices avec les Cruises.

L'attitude de l'A.G est jugée hypocrite par les Ykos, et elle explique qu'ils gardent une attitude méfiante voire irrespectueuse envers leurs « protecteurs ».

Issus d'une société de type traditionaliste, les Ykos apprécient ceux qui privilégient la défense de leur honneur et de la justice avant d'autres intérêts. Les manigances politiciennes de l'A.G leur apparaissent comme une forme de couardise déguisée...

Sur leur monde natal, il semble que la société des Ykos était socialement assez archaïque : un modèle de type clanique, où les notions d'honneur et de prestige étaient très importantes. Même si elle a connu des changements radicaux, cette société a gardé beaucoup de son héritage d'origine. Le Guerrier Ykos appartient à une caste aussi noble que respectable, et son vaisseau est bien plus qu'un simple engin de combat.

Perdre son vaisseau – en dehors d'une bataille – est l'une des plus grandes humiliations qui puisse le frapper. Aussi, aucun Ykos n'acceptera de le céder à qui que ce soit de son plein gré, que ce soit en le vendant ou en l'offrant. La seule exception honorable est de le léguer à un héritier qui en est jugé digne : généralement un autre Ykos... Extrêmement rares sont les extra-Ykos qui ont hérité d'un de ces vaisseaux.

Bien qu'issus d'une civilisation où le niveau technologique était bas, les Ykos se sont révélés être des bidouilleurs de génie, comprenant intuitivement comment fonctionnaient certaines machines. Ce qui est appelé le « Sens de la Mécanique » est une vertu innée chez beaucoup de membres de ce peuple. Les plus doués peuvent jouir d'un certain prestige au sein de leur clan ou même acquérir une notoriété considérable au sein de leur peuple tout entier.

Néanmoins, pour plusieurs raisons, les Ykos sont peu présents au sein d'équipages de vaisseaux de l'A.G.

Entre autres parce que les Ykos se mêlent peu aux « Étrangers », et qu'ils sont généralement incapables d'expliquer de manière conventionnelle ce qu'ils trafiquent avec les machines. Peu de gens font confiance à un « mécanicien » comprenant lui-même à peine ce qu'il est en train de faire... De fait, le « Sens de la Mécanique » des Ykos n'est pas infaillible et des maladresses sont toujours possibles.

Exemple de scénario :

Récemment, un scandale a éclaté dans une université Médiates, quelques étudiant en planétologie se sont révélés être des androïdes, ce qui est une célèbre technique de triche aux examens qui consiste à se faire représenter par une IA ayant l'apparence du candidat. Mais après enquête. Il s'est avéré que ces androïdes sont en réalité des exosquelettes servant d'abris à des Ykos Ell-Ylpott.

Du coup, même si les Ykos n'ont pas jugé bon de s'inscrire sous leur véritable nature, les autorités de l'AG ont permis qu'ils continuent leur formations tout en profitant de les surveiller discrètement afin de tenter d'en savoir plus.

D'autre part les Ykos ont tenté de s'informer sur des recherches impliquant la Guilde des Megas, concernant des méthodes expérimentales de terraformation...

Suite à cette intérêt des Ykos pour la guilde, un rapport de la commission Médiates « Ykos » a été récupéré par une équipe de Megas, ce qui a permis à la guilde d'obtenir l'information suivante : Un groupe de Ykos est sur le point de commencer l'aménagement d'une planète leur permettant de s'y installer.

Quand ce sera fait, ce clan Ykos compte adhérer pleinement à l'AG. Et ce clan porte le nom de leur reine : « Agal » !

Une plainte de l'empire Cruise a été déposée à l'ambassade devant la commission Médiates « Cruise ». Des données confidentielles ont été dérobées par des Ykos ; les Cruises demandent réparation (Exorbitantes) sous peine d'une guerre punitive menée dans les secteurs de l'AG réputés abriter des Ykos (c'est à dire un peu partout) ce qui serait un moyen pour les Cruises de justifier des interventions militaires ou bon leur semble dans le territoire de l'AG.

Ces données concernent une ancienne exploitation minière de Scritical surnommée « kos ».

Une enquête Cruise a conclu à l'utilisation de technologie provenant des « zones franche positroniques » ce qui implique la participation des artificiels qui eux sont rattachés à l'AG.

Une quantité très impotente de Scritical a été achetée sur la planète Scriticaliaé par une société travaillant entre autre pour des artificiels.

Techniquement l'AG n'a pas obligation de protéger les Ykos car ceux-ci ne font pas entièrement parti de l'AG. Diplomatiquement l'AG ne peut pas justifier ce qui est une affaire entre deux entités indépendante.

Par contre la participation des Artificiels met les médiates dans l'embarras.

Un Haut médiates a demandé l'avis de la guilde des Megas en raison de l'intérêt qu'elle suscite chez les Ykos.

Les artificiels indiquent qu'ils participent à une opération humanitaire avec des biologiques non membre de l'AG et qu'ils ne sont donc aucunement responsables (par contre leur accord et donc les détails sont confidentiels, c'est dans le contrat).

Une confédération marchande de planètes associées qui elle fait partie de l'AG a vu une recrudescence de piratage (des vaisseaux Cruise auraient été aperçus) a portée plainte auprès de l'AG pour qu'elle renforce les patrouilles de la garde galactique dans leur secteur. Cette confédération est dirigée par des Ykos

Une enquête du BCPG sur le vol d'une grande quantité de ressource minière l'a conduit dans un secteur isolé où elle a subi une attaque de vaisseaux ykos.

Ce sont des matériaux rare et cher comme de l'Igol qui servent dans la conception de cerveaux artificiels, des Ykos ont en ont acheté une grande quantité à « Pirate Point » et l'on livré aux Positroniques en guise de paiement pour le travail de « terraformation » d'un satellite.

Les enquêteurs de la BSPD ont retrouvé la trace des Ykos dans un secteur de la frange de l'AG. L'AG hésite à renvoyer un contingent militaire dans ce secteur sans plus d'informations or ses espions ont du mal à pénétrer dans ce secteur d'autant que, en plus des Ykos, des Vaisseaux Cruises sont aussi depuis peu détectés dans ce secteur qui est pourtant situé loin de leur empire.

Les Cruises ont été informés par des Ykos hostile aux Agals et à leur projet.

Si les Agal aboutissent, les autres Ykos ne seront plus considéré comme des nomades sans possibilité d'avoir un chez soi autre que enfermé dans un vaisseau spatial. Ils ne veulent tout simplement pas changer (malheureusement ils sont largement majoritaires).

Une milice privée témoigne d'un comportement étonnant :

Des mercenaires Ykos ce sont désistés et ont rompu leur contrat pour partir rejoindre leur clan dans une mission « spéciale ».

Une grande flotte Ykos s'est rassemblé et se dirige dans un secteur isolé qui fait l'objet d'une enquête de la BCPG...

Des témoins de la BCPG parlent d'accrochages entre Ykos.

Un ensemble de clans Ykos hostiles aux Agals est parti en guerre contre les renégats qui se sont rassemblés autour de leur projet (autrefois ils étaient plutôt insaisissables).

Au cœur de ce secteur dans un système triple ne comportent pas de planètes habitables.

Un satellite orbitant autour d'une géante gazeuse est bombardé d'astéroïdes divers pendant qu'une partie de l'atmosphère de la géante gazeuse est déplacé vers son satellite en formant une arche gigantesque provoquée par un mécanisme complexe alimenté par une énergie colossale.

Des vassiveaux de conception étrange (il ne sembla pas être conçu pour abriter de la vie organique) s'occupent de la modification de cette lune pendant qu'une armada de vaisseaux Ykos protègent le système solaire.

Une première confrontation a endommagé les machines des Artificiels ; Et depuis, les divers parties hésitent devant le décharnement de puissance qui a accélérer le déplacement de matière entre la géante gazeuse et le satellite sans compter les éruption des trois soleils qui expulsent des quantités de matière et de radiations dangereuses dans tout le système.

La source d'énergie déstabilise le continuum ce qui a alerté les guetteurs puis la guilde des Megas.

Les artificielles ne peuvent plus utiliser leurs robots sans par exemple des structures isolées (comme des vaisseaux Ykos ou Cruise) pour leur servir de bouclier.

Les Cruise espèrent bloquer le maximum de Ykos dans le système en espérant qu'une supernova où un autre phénomène les en débarrassera (même s'ils doivent se sacrifier pour cela).

Les Ykos pensent qu'il est temps de partir mais sont retenus par les Cruises et ils voudraient bien s'en faire un paquet (mais c'est impossible si les Agal sont sur leur arrière).

L'AG n'a dans le secteur qu'une poignée de vaisseaux de combat mais aussi un haut médiate capable d'enregistrer rapidement une adhésion ou n'importe quel autre accord garanti par l'AG.

Ykos, Agal, Cruises et AG, les Megas doivent trouver une solution...

3.6 Les autres races

Ne voyageant pas dans l'espace, des milliers d'autres races peuplent parfois une seule planète de l'AG, parfois même juste une toute petite région. Bien évidemment,

les compagnies commerciales tendent à constituer des dossiers prouvant qu'il ne s'agit là que d'animaux dotés d'une vague organisation sociale, tandis que le ministère des Races et Civilisations homologue parfois comme « race supérieure intelligente nécessitant protection et isolement » des cas limites, pour les protéger de la rapacité commerciale. Dans bien des cas, des colonies humanoïdes cohabitent depuis l'ère de la 2^{ème} AG avec des peuples indigènes, soit en symbiose, soit le plus souvent en un statu-quo où chacun reste sur un territoire défini en ignorant son voisin.

Ainsi sur Vayani III, des Talsanites vivent en surface, tandis que les Trods vivent dans des galeries sous la surface de la planète.

Voici quelques-unes des autres races de la galaxie, parmi les plus étranges

3.6.1 B comme... Blantômes

Description

Silhouettes flottantes, blanches et dansantes, se réunissant en groupes, elles accompagnent des groupes de voyageurs durant des jours ou des semaines.

Presque invisibles le jour, ils sont vaguement luminescents la nuit. Il a été jusqu'à présent impossible de les empêcher de monter à bord des vaisseaux qu'ils utilisent en clandestins pour aller d'une planète à l'autre.

Des Blantômes auraient des silhouettes plus inquiétantes que d'autres pour les Talsanits ; ainsi certaines ombres évoqueraient plutôt des insectoïdes.

Planète natale / Histoire

Les bases de données de l'A.G ne contiennent que très peu d'informations sur ces êtres éthérés, à part une mission du professeur Stapato (qui fut avortée) et une entrée dans les archives de la Guilde. C'est un sujet considéré comme non urgent par les médiate car ces êtres se sont montrés jusqu'à présent inoffensifs voire bienveillants. Les écosophes, quant à eux, ne parviennent pas à les étudier longtemps car ils sont perpétuellement en mouvement et il est particulièrement difficile de prévoir leurs intentions.

Le professeur Stapato a organisé une enquête sur les Blantômes.

Après plusieurs années de recherches coûteuses, il a réussi à découvrir que - statistiquement - les apparitions de groupes de blantômes se situeraient souvent dans des régions proche des trous noirs. Malheureusement

le professeur fut obligé d'interrompre ses investigations après avoir été surpris par une patrouille de Garde Galactiques alors qu'il était en train d'utiliser illégalement un « Confineur de singularité ». Ce faisant, il était clairement en infraction avec les lois de l'AG : toute utilisation de matière hyper-concentrée est réservée à des applications scientifiques autorisées et placées sous l'autorité d'un Haut Médiateur.

Dans les archives de la Guilde, il existe un rapport relatif aux « voyageurs des trous noirs » ; il s'agit d'une retranscription de conversations avec un Guetteur. Évidemment, les Guetteurs ayant des moyens de communications laissant une part confortable à l'interprétation, il est difficile d'avoir des certitudes quant à l'exactitude de ces informations.

Il en ressortirait que le désir d'explorer des galaxies lointaines mènent parfois certains peuples technologiquement très avancés à utiliser les trous noirs pour créer des « super trous de vers ». Mais y passer impliquerait une transformation radicale de la matière des explorateurs. Dans leur nouvel état, ces voyageurs deviendraient pratiquement incapables d'agir sur leur environnement. Ils seraient donc réduits à n'être que de simples observateurs...

Comment les interpréter

Bien que déconcertante, leur présence est plutôt bienveillante et il peut leur arriver d'attirer l'attention des secours sur un groupe accidenté.

A certaines occasions, ils semblent avoir tenté de faire changer la destination de leur moyen de transport.

Parler avec eux est un peu comme vouloir communiquer avec des sourds muets (le contact physique en moins).

Le pouvoir de télépathie est peu effectif avec eux, comme si la réalité de ces êtres était très éloignée de leur ombre. Au mieux, on ne perçoit souvent que de la mélancolie ou une sorte de profonde tristesse.

Informations pour le MJ

Les Blantômes seraient en fait des « visiteurs » venus d'un coin très éloigné de l'univers QF1-0001... Une autre galaxie.

Mais l'utilisation d'une singularité comme moyen de déplacement produit un déphasage au point d'arrivée qui les fait ressembler à des ombres, sans possibilité d'interagir avec la matière de la galaxie de destination.

Sur des mondes avec une gravité de 1G (comme la Terre), ils peuvent faire des bonds prodigieux ou « nager » dans une atmosphère respirable pour les Talsanits. Ils peuvent marcher sur l'eau, mais un vent violent peut les emporter au loin.

N'ayant pas besoin de respirer ou de se nourrir, ils peuvent aussi survivre dans l'espace, lorsqu'ils ne peuvent rejoindre un vaisseau ou une planète. Néanmoins, une trop longue solitude finirait par les faire sombrer dans la folie. Certains Blantômes solitaires, croisés dans l'espace ou sur des astéroïdes déserts peuvent se révéler dangereux.

Dans leur état, il leur est devenu impossible de rentrer directement chez eux, à moins de trouver un dispositif équivalent à celui utilisé pour atteindre cette galaxie. Des appareils semblables existent, mais ce sont des artefacts très anciens, qui ont souvent été dispersés aux quatre coins de l'A.G au cours de l'Histoire. C'est ce qui explique que les Blantômes soient fréquemment en train d'errer, à la recherche de ces dispositifs.

Exemples de scénarii

▲ Des Blantômes souhaitent se rendre dans un secteur désert de l'A.G, où aucun vaisseau spatial ne s'aventurera avant longtemps. A l'aide d'une sorte de langage de signes (ils peuvent aussi désigner des objets, des images, etc.), ils tentent de trouver un accord avec des Megas. En échange d'une information précieuse (ou d'un « trésor » ?), les agents de la Guilde s'engagent à conduire les Blantômes où ils veulent... Mais leur destination est-elle totalement sans dangers ? Le but des Blantômes est de retrouver un artefact originaire de leur galaxie ; en fait, il s'agit d'un appareil qui leur permettrait de retourner chez eux. L'engin ne fonctionne que sur les Blantômes et ne sert à rien d'autre.

▲ Les scientifiques de la Guilde découvrent comment faire fonctionner un antique artefact qui permettrait d'envoyer des explorateurs vers une galaxie inconnue. Seul inconvénient : les volontaires seraient transformés en Blantômes ! Si les PJ sont volontaires pour cette mission extrêmement hasardeuse, ils devront découvrir un moyen pour revenir... Autrement dit, trouver le dispositif capable de les renvoyer chez eux, et convaincre des autochtones de les aider (ils seront physiquement incapables de faire fonctionner l'appareil). C'est, en quelque-sort, l'inverse du premier scénario.

3.6.2 C comme... Centauriens

Description

Ces créatures étranges possèdent un grand corps ovoïde (environ trois mètres de haut) et sont relativement lourdes (environ 200 kg). A la base, elles possèdent huit tentacules courts qui leur servent essentiellement au déplacement. Quatre tentacules annelés disposés par paires leur permettent de saisir ou de transporter des objets.

En guise d'organe sensoriel, les Centauriens ne possèdent qu'un « œil », autour duquel voltigent des « cils » très fins. Ces « cils » sont fragiles et peuvent être abîmés facilement, mais ils se régénèrent rapidement. Grâce à cet « œil », les Centauriens sont capables de capter la plupart des rayonnements électromagnétiques ; en somme, leur « vision » va des ondes radios jusqu'aux rayons X, en passant par le « spectre visible » (perçu par l'œil humain), les ultraviolets, les infra-rouges et les micro-ondes ! On ignore si cette curieuse particularité est totalement naturelle, ou s'il s'agit du résultat de modifications génétiques que les Centauriens auraient apporté à leur propre race. Par ailleurs, ces êtres semblent préférer – dans beaucoup de cas – l'utilisation de pouvoirs psychiques plutôt que des gadgets de haute technologie.

Planète natale

Les Centauriens seraient originaires d'une autre galaxie. En tous cas, leur monde d'origine n'a jamais été identifié.

Histoire

Rencontrés pour la première fois par les explorateurs de l'A.G, il y a quelques milliers d'années, les Centauriens sont néanmoins toujours restés mystérieux. Leurs vaisseaux emportent toujours un nombre limité d'individus (de deux à vingt), et semblent capables de performances inouïes. Dans le domaine de la navigation spatiale, les Centauriens auraient donc un savoir-faire bien plus efficace que tout ce qui est connu actuellement dans l'A.G. Le problème est qu'ils ne semblent absolument pas prêts à partager leurs connaissances avec qui que ce soit.

Les buts et motivations des Centauriens sont toujours restés profondément obscurs. Il leur est arrivé de se montrer parfois extrêmement amicaux, parfois résolument hostiles... Et ils ne fournissent pratiquement jamais d'explications sur les raisons de leur comportement. Faute d'informations disponibles, tous

les diplomates de l'A.G redoutent la moindre rencontre avec des Centauriens !

Comment les interpréter

Les Centauriens sont issus d'une civilisation qui est probablement bien plus avancée que celle de l'A.G et ils sont destinés à rester des PNJ. Considérant les peuples de l'A.G comme des « lointains cousins arriérés », ils étudient (avec une condescendance amusée) le développement de leurs sciences et de leurs technologies.

Le MJ peut les utiliser comme « joker » dans certains cas.

Si la mission donnée aux Megas semble trop facile, les Centauriens interviennent pour leur mettre des bâtons dans les roues. Si la mission est trop difficile et que les PJ sont en grand danger, les Centauriens interviennent pour les sauver... Il faut toutefois éviter d'utiliser ce truc régulièrement.

3.6.3 S comme... Spores

Description

Ils apparaissent le plus souvent comme des espèces de gros ballons flottants ou volants selon l'atmosphère dans laquelle ils évoluent.

Si l'un d'eux est crevé, il libère une multitude de semences qui peuvent donner naissance à une colonie de moisissures aux formes et couleurs variées. La vitesse et l'importance du développement de la colonie dépendent des niveaux d'humidité et de chaleur ambiante.

Ces parasites s'attachent de préférence aux milieux naturellement riches en vie carbonique (comme une forêt par exemple) mais on en a vu fréquemment se développer dans des milieux urbains voire dans des atmosphères beaucoup moins favorables contenant de l'ammoniac ou de soufre ou énormément de gaz carbonique.

Pour peu que les conditions soient favorables (humidité suffisante, température chaude...), les moisissures colonisent pratiquement tout ce qui est organique et plus difficilement les minéraux et les gaz simples. Plus les matières sont proches du vivant, plus elles peuvent être facilement assimilables par les spores : nourriture, eau, papier, bois, fibres végétales, ammoniac et carbone avec facilité ; mais aussi argile, calcaire, briques et béton avec plus de difficultés.

Seul les métaux et les mono-plastiques comme le plastacier semblent leur échapper.

Au bout de quelques heures, les objets les plus fragiles sont rongés par les moisissures ; les plus solides ne peuvent résister que quelques jours.

En quelques jours, ce sont des forêts de champignons qui recouvrent le sol de paysages insolites aux couleurs et aux formes variées.

La taille et la densité des colonies de spores dépendent de la quantité de matière que les spores ont pu absorber.

Les spores ne sont pas vraiment intelligentes en elles-mêmes, mais certaines de leur version mutantes, quand elles fusionnent avec des hottes biologiquement complexes, peuvent constituer une autre espèce symbiotique plus évoluée.

Cette évolution peut prendre plusieurs formes comme un accès à la conscience, une capacité d'abstraction plus grande ou des pouvoirs emphatiques entre autre.

La fusion peut aussi toucher des formes de vie variées allant du mollusque au Talsanite en passant par tous les mammifères ou les reptiles.

Quand une planète ne comporte pas d'être suffisamment évolués mais dont l'écosystème est tout de même riche, les spores peuvent constituer une sorte de Gestalt planétaire, comme une incarnation du mythe de Gaïa sur sol III.

En dépit des efforts déployés par les scientifiques de l'A.G, aucun remède vraiment idéal n'a été trouvé pour contrer les moisissures des Spores. Les solutions chimiques sont polluantes et si certaines solutions basées sur l'ingénierie génétiques sont effectives elles provoquent une destruction de toute les formes de vie évoluées au-dessus des organismes monocellulaires des insectes ; De la microfaune en générale.

Dans tous les cas, même si les moisissures sont éliminées, les dégâts causés à l'environnement sont généralement difficilement réparables sans réintroduction artificielle.

La solution consiste à une évacuation des espèces évoluées du biotope avant de lancer l'opération d'« assainissement ».

Cette opération est particulièrement exigeantes en moyens et coûteuses, souvent au-delà de ce que peut se permettre une population locale sinistrée. Aussi, après une catastrophe de ce genre, l'A.G est fréquemment appelée au secours. On imagine donc, aisément, que l'A.G tend à vouloir éradiquer les Spores

avant que leur présence se répande sur un monde habité...

Planète natale

Inconnue, mais les Spores sont peut-être issus d'une ancienne civilisation, disparue depuis longtemps.

Histoire

Si l'existence des Spores est connue depuis longtemps, personne n'a jamais été capable de percer leur mystère.

Après de longues recherches, les savants de l'A.G ont estimé que les Spores devaient être des créatures artificielles, sans pour autant déterminer leurs origines avec certitude. Certains peuples connus actuellement sont soupçonnés, mais aucune preuve probante n'a encore été découverte. L'hypothèse du Pr Stapato est que les Spores seraient une arme biologique créée par une race d'insectoïdes mais que cette invention aurait échappée à tout contrôle. Finalement, les Spores étant incapables de faire une distinction entre amis et ennemis, leur seule présence sur une planète représente un danger pour n'importe qui.

Cette hypothèse repose sur le fait que le Pr Stapato a mis en évidence la ressemblance de certaines séquences dans les bagages génétiques des Spores et des Kaugadrs. Mais, cette similitude – même si elle ne paraît pas naturelle – ne prouve pas qu'ils en soient à l'origine il se pourrait bien que ce soit l'inverse, à savoir que les spores aient modifiés le patrimoine génétique de certains Kaugards, notamment la classe dirigeante qui possède des capacités mentales plus développées.

De leur côté, les Kaugadrs nient d'être à l'origine de l'existence des Spores et rappellent que certaines de leurs colonies ont également été victimes des moisissures.

Quand ils ont colonisé une planète ou un continent, les spores créent un écosystème de type humide et ceux même dans une zone semi désertique.

Quand l'assemblée galactique a dut éradiquer une invasion massive de sport sur la planète Médiante « Kokala II » les écosophes ont constatés que les Spores avaient créés un système viable en absorbant toute les matières organique de la planète (y compris les créatures vivantes) plus une partie des minéraux de surface.

Une foi les spores et leur écosystème rendu inactif par le génie-générique NT6, le sol de Kokala II s'est avéré bien plus fertile qu'avant l'invasion des spores...

Et si les Spores était en fait un outil créé par une ancienne race afin de terraformer des planètes comportant de l'ammoniaque ou beaucoup trop de gaz carbonique ?

Ce qui serait une bonne chose pour les planètes n'ayant pas encore développée de formes de vie complexes, mais pour celle peuplées par des créatures évoluées voir conscientes, les scientifiques de l'AG n'ont pas encore trouvé le moyen de « désactiver » ces outils sans devoir aussi désactiver les organismes évolués déjà présent.

Histoire pour le MJ

A l'origine il s'agissait un outil de terraformation NT6-7 qui a fini par s'échapper à ses créateurs et qui reviens sous une forme inattendue quelques millions d'années plus tard.

Les spores ne sont pas issu d'insectes ou de mammifères ou d'autre choses mais ce sont des créations comparable à des micro-organismes comme des bactéries ou des champignons ; ils ne commencent pas se nourrir et se multiplier jusqu'à former un écosystème qui leur est propre. Dans leur version d'origine, ils se désactivaient d'eux même quand il n'y avait plus suffisamment de matériaux disponible à dévorer / transformer.

Il est probable que l'effet de fusion n'ai pas été prévu par les « Créateurs de Spores » mais que ce soit la conséquence d'une mutation due à l'absorbions de composant génétiques présent sur une ou plusieurs des planètes terraformées.

Le fait qu'une espèce primitive puisse accéder à un autre niveau d'autonomie aurait permis à une version mutante des spores de s'échapper accidentellement et de se reprendre sur d'autre planètes. A la mort de ces créatures artificiellement plus évoluées (comme des animaux de compagnie ou des rongeurs particulièrement doués qui ont suivi certains « créateurs des spores » dans leurs voyages) leurs corps ont relâché des spores mutantes...

Dans leur version mutante, les créatures biologiques évoluées qui ont fusionnée avec les Spores sentent qu'ils ont quelque chose en commun (une sorte de lien emphatique ou télépathique) mais ils n'ont aucune obligation envers de quelconques créateurs ; ils sont seul confiés à eux même avec le fardeau de la conscience de la solitude et l'instinct de survie.

Ce sont des créatures qui font un bond dans l'évolution grâce aux Spores mais ce ne sont pas les spores qui les

asservissements ; les spores n'ont aucune volonté aucun buts particulier !

Peut-être que certain vont inventer des dieux pour donner un sens à leur existence ou vénérer une image qu'ils se font de leur créateurs...

A part leur mode de reproduction invasif, ils finissent par devenir très « humains » ce qui n'est pas forcément un gage de bon voisinage pour l'AG.

Depuis l'apparition des Fusionnés, les spores ne se rependent plus seulement au hasard mais ils commencent à s'organiser et certains commencent à songer à planifier des « opérations ».

Les capacités emphatiques de certains fusionnés leur permettent d'attirer, de diriger et même de détruire les spores ; d'abord cette capacité agit sur ceux qui sont les plus proche puis au bout d'un certain temps un réseau se crée et à travers lui les fusionnés peuvent contrôler ou stopper une infestation. Cette capacité est renforcée si plusieurs fusionnés participent.

Comment les interpréter

Les Spores sont considérées comme des parasites indésirables sur la plupart des mondes.

Ils se déplacent grâce au transport spatiaux ou plus récemment au déplacement de Fusionnés.

Plusieurs organisations de la pègre ont proposés de fournir des Spores mais quelques désastres les ont poussés à plus de prudence (l'AG a mis les grands moyens pour retrouver et punir de manière exemplaire les responsables de ces catastrophes majeures).

Quand des Spores se rependent dans un monde de NT5 ou moins, ils peuvent causer d'énormes dégâts voire détruire les civilisations qui y vivent.

Et même pour une civilisation NT6 comme l'AG, le prix à payer pour les éliminer est lourd au niveau des habitants et surtout de l'écologie planétaire.

Pour les êtres vivants, l'air contaminé par les semences des Spores devient rapidement mortel : les moisissures peuvent se développer dans les voies respiratoires !

Lors d'une infestation de spores, le vent est leur allier.

Quand la colonie est suffisamment développée, les moisissures peuvent provoquer des mutations indésirables et commencer le processus de fusion avec un ou des êtres biologiques disponibles...

Dans un premier temps le Spores sont juste une sorte de parasite dans une phase très virulente qui dévore

tout ce qu'ils trouvent. Mais quand ils ont pu suffisamment se développer, ils passent à une seconde phase dite d'assimilation dans laquelle ils intègrent les êtres vivant natif rescapés à leur écosystème.

Cependant, si les sports sont très anciens, ils ont évolués ressemant (à moins que ce ne soit dû à quelques expériences récentes).

Depuis peu, une nouvelle souche de spores semble être capable de prendre le contrôle d'êtres pensant (notamment ceux ayant une faible personnalité) et ceux, après une très courte phase agressive.

Des cas de communication télépathiques auraient même été constatés dans des colonies Talsanites infectées.

L'apparition de cette nouvelle souches de spores inquiète l'AG qui suspecte une manipulation récente et cherche à trouver son origine ; la Garde Galactique effectue des contrôles pour déceler la présence de spore dans les astroports.

La Guilde des Mega est sollicitée !

Témoignage

Des Spores ont flottés des mois autour d'une base minière en construction sur Cygnus/Olégion VI ; puis, le jour de l'inauguration, ont détruit soudain les équipements de défense puis ceux de sécurité et ont enfin attaqué le réacteur central. L'affaire fit huit mille morts.

Les Spores semblent pouvoir apparaître où elles veulent et ceci explique pourquoi certaines planètes idylliques ou riches en minerais restent à ce jour inexploitées.

Si vous les rencontrez, laissez-les simplement en paix. Et si elles semblent s'attacher à vos pas, prenez le premier engin disponible et quittez la planète !

Exemples de scénaris

Elimination

La présence de Spores a été signalée sur la planète Kokala II, une planète récemment colonisée par des Talsanits, et l'A.G a décidé de prendre ses précautions. Une unité de la Garde Galactique a été dépêchée sur place avec, pour mission, l'élimination des parasites avant qu'ils ne provoquent une catastrophe...

Habituellement, les choses se passent sans problèmes. Mais, ici, la Garde est confrontée à une réaction inattendue des colons : certains cherchent à défendre les Spores, en affirmant que ce sont des êtres vivants sensibles et pensants ! Les plus exaltés semblent même prêts à se battre pour protéger les Spores de la destruction... Des médias révèlent les événements au grand public, et l'A.G est confrontée à une polémique dont elle se serait bien passée.

La Guilde est discrètement chargée de l'enquête, en vue de découvrir rapidement le fin mot de l'affaire.

Le secret à découvrir est que les Spores de Kokala II seraient issues d'une souche mutante qui a doté ses hôtes du pouvoir de communiquer entre infectés grâce à une sorte de télépathie. Ces hôtes se sont rendu compte que leurs nouvelles capacité et surtout le sentiment d'appartenir à une communauté était due aux Spores ; Ils ont donc décidé de les préserver ; mais tous n'ont pas les mêmes ambitions au sein du collectif de Kokala, si beaucoup veulent rester en paix sur leur planète, d'autres veulent faire le cadeau de la communauté à l'ensemble de l'AG...

Expérimentation

La fondation Ellanil a permis à un groupe d'Echosophes de tenter une expérience sur un système solaire ne comportent pas de planètes telluriques à l'atmosphère non respirable.

L'expérience consistait à introduire volontairement des spores dans l'atmosphère de cette planète qui n'en était qu'au début de sa phase de terraformation naturelle.

Une fois l'écosystème champignonsesque des Spores solidement installé leur éradication a laissé une planète prête à accueillir la vie.

L'expérience a très bien marché à tel point qu'une seconde expérience a été tentée sur une planète presque abandonnée à cause d'un effondrement totale de son écosystème (pollution rechauffement puis emballement climatique...).

Là encore le résultat a été presque totale, presque, car il restait sur cette planète une poignée d'irréductibles enfermés dans un réseau de cavernes et légèrement amoindri, entre autre par la consanguinité ; Et à travers eux ont survécu les spores.

Si à la surface de la planète des colons, les descendants de ses anciens habitants, sont venus se réinstaller, ils sont pris pour des envahisseurs par les « bêtes » des profondeurs (aidé par leurs capacités renforcées par les spores). Dans un premier temps les bêtes lancent des raids meurtriers, puis, plus rien.

Aujourd'hui, seul une poignée de colons encerclé par une forêt de champignon, résistent dans un abri hermétique qui filtre les spores.

L'AG est prête à renvoyer une autre dose de « fongicide » mais avertie par intermédiaire de la fondation Ellanil, la guilde des Mega décide d'envoyer une équipe sur place pour savoir ce qu'il s'est réellement passé.

Appel à l'aide

Une guerre à la « starship troopers » oppose une civilisation NT5 voisine de l'AG à des spores fusionnées avec des créatures insectoïdes ; La civilisation NT5 demande l'aide de l'AG.

L'AG hésite, et envoie des Médiates pour enquêter sur l'origine de ces insectoïdes agressifs. Mais au grand damne des voisins (l'équipe de médiate comporte aussi des insectoïdes).

Négociations

L'Immédiator commence à s'inquiéter de la recrudescence de Spores.

Le gouvernement de l'AG projette de garantir à des fusionnés un secteur de la galaxie sous réserve d'avoir l'aide d'un petit contingent capable d'enrayer une infestation sur une planète de l'AG en laissant les fusionnés attirer tous les spores pour les rapatrier dans une de leurs planètes.

La guilde doit accompagner un groupe de médiate chargé de faire signer un accord entre l'AG, la Guilde et les fusionnés.

Le but est de pouvoir, quand une infestation de Spores est détectée par l'AG (ou la guilde), d'envoyer une équipe de fusionné à la rescousse ! Mais en attendant, les contaminations continuent à se multiplier ; Qui peut bien être derrière tout ça ? Peut-être les fusionnés jouent-ils double jeu ?

3.7 Les tricheurs

Les créatures qui se déplacent dans la dimension Triche Lumière sont soit des « voyageur » soit des « Tricheurs ».

Les « voyageurs » se contentent de passer momentanément par la dimension TL pour gagner du temps.

Les êtres ayant atteint le NT6 qui se croisent dans cette dimension, préfèrent prendre contact dans le monde physique et donc ne sont pas longtemps considérés comme des tricheurs mais comme une race technologiquement comparable à celles de l'AG.

Les races ayant atteint les NT supérieur au 6 quant à elles, semblent opter pour une politique de non intervention avec les races moins évoluées et donc, elles évitent les vaisseaux de l'AG.

Il existe aussi quelques témoignage de pilotes qui décrivent des êtres se déplaçant dans le TL sans le secours apparent d'une technologie comparable à celle de l'AG ; par prudence ces êtres sont considérés comme des Tricheurs... en déplacement.

Les véritable Tricheurs quant à eux vivent dans le Triche Lumière.

Les êtres qui peuvent vivre dans cette dimension sont soit très différent de ceux de l'assemblée galactique soit d'un niveau technologique 7 voire plus.

Ces êtres sont considérés comme dangereux même s'il s'avère par la suite qu'ils n'avaient aucun désir de nuire ; leur monde et tout simplement trop différent du nôtre pour pouvoir interagir sur des bases communes.

En générale les Astro-navigateur évitent les tricheurs qui font de même.

Voici une liste non exhaustive de divers témoignages de rencontres qui se sont soldés par la survie d'au moins un rescapé.

3.7.1 D comme... Le monde en 2 dimensions

Il s'agit d'une sorte de feuille qui produit des vibrations quand on la traverse.

Si le pilote reste en contact avec ce phénomène, les vibrations se modulent entre l'imperceptible et le dangereux (certaines partie des vaisseaux comme des meubles mais aussi les éléments d'un vaisseau fixés avec des accroches comme des boulons, clipses, rivets, chevilles... peuvent se fissurer, se décrocher ou se rompre).

Si un objet capable de tracer des signes est posé sur une surface plane, des arabesques complexes apparaissent.

Si le contact se prolonge encore, une communication finie par être possible sous la forme de dessins. Une histoire de pilote raconte comment un équipage a fini par se retrouver projeté dans un univers en deux dimensions sous forme de dessins.

Il arrive qu'une de ces feuille représente effectivement une sorte de photographie très haute résolution d'un vaisseau spatial, mais est-ce le souvenir d'une précédente communication ou bien un appareil véritablement coincé entre deux mondes ?

3.7.2 L comme... Les lucioles joyeuses

Nous étions coincé dans le TL, notre pilote était complètement sonné après avoir reçu en pleine poire la patte d'un ours ; C'était la fin, la seule personne survivante qui savais un peu piloter c'était moi, et j'étais incapable de jongler entre les icebergs et ces fichus battoirs.

J'ai décidé de planquer le « peinture pas fraîche » dans une zone de calme qui s'effritait inexorablement, c'est là que j'ai vu des lucioles qui jouaient avec les intempéries du TL, on aurait dit qu'elles s'amusaient, que c'était facile et sans conséquences pour elles, je me demandais si c'était une hallucination mais le TL c'est déjà une sorte d'hallucination ; Alors j'ai décidé d'attirer leur attention, de toute façons tant qu'à mourir autant faire une dernière expérience même si elle consistait à servir de jouets aux lucioles.

Je crois que nous avons servi de balle dans leur jeux ; jamais je n'avais été secoué comme ça, et en même temps « le peinture » refusait de se disloquer, je crois que sa conservation faisait partie des règles du jeu des lucioles.

Elles ont fini par nous laisser tranquille non loin des ours quand une forme lumineuse semblable à de grosses lucioles est intervenue ; ça m'a fait penser à des parents qui rappellent à leur enfant que la récréation est terminée.

Dire qu'à un moment j'ai failli tirer sur une luciole pour qu'elle cesse de nous secouer... j'imagine que ça n'aurait pas été une bonne idée.

3.7.3 P comme... Le pipeline et ses passagers

C'est une construction qui s'étend sur de vastes sections de la dimension TL.

Cette structure est en forme de tubes d'un diamètre variant de la taille d'un fil à celle d'un vaisseau spatial.

Il semble que cette formation soit constituée de filaments qui continuent à développer cette structure.

Constamment le réseau de pipelines se ramifie.

La ramification du pipeline comporte des concentrateurs, des sorte de sphères qui pulsent et produisent des éclairs lumineux.

Quand un pipeline relie deux concentrateurs il se met lui aussi à pulser et à émettre des flashes lumineux.

Il est dangereux de s'approcher des filaments d'un pipeline, ils ont tendance à récupérer toute matière disponible à leur portée pour agrandir le pipeline.

Si parfois un forme de nacelle empreinte les pipelines, aucun être digne de foie de l'AG n'a pu en faire une description précise ; Sans parler de rentrer en contact avec.

Une légende chez les pilotes TL parle d'une navette qui aurait pénétré dans les pipelines pour déboucher à l'autre bout de la galaxie.

Une autre histoire circule chez les megas ; Elle raconte que si un pilote TL demande assistance des créatures des pipelines, l'équipage du vaisseau est contraint de revenir dans l'espace normal en sécurité mais dans une autre galaxie.

Mais, une fois, un passager était un mega, qui a pu fabriquer un point de transit et rentrer au sanctuaire faire sons rapport... Classifié !

3.7.4 S comme... Le sable chantant

C'est un phénomène du TL qui apparaît comme un nuage de sable tourbillonnant.

Quand un vaisseau entre en contact avec le sable, celui-ci commence à se fixer aux parois en engendrant divers panes des plus bénignes aux plus graves, du léger parasite à l'arrêt des moyens de propulsion.

Au début, quad la quantité de sable est faible, rien ne se passe, puis graduellement on peut percevoir une sorte de vibration, de ronronnement puis carrément des chants de plus en plus harmonieux et complexes deviens perceptible ; jusqu'à un opéra interprété en plusieurs langues simultanément. Si le pilote laisse suffisamment de sable s'agglutiner sur les parois, il devient possible de communiquer avec ce qui semble être la mémoire de plusieurs peuples anciens.

Généralement, les pilotes TL évitent les nuages de sable chantant, et quand ils y sont confronté, ils font en sorte que le moins de sable possible se colle aux parois.

Une tentative a été faite par le professeur Stapato qui tenta d'accumuler le plus de sable possible afin de découvrir quel pouvait être l'origine de cette ou ces entités du TL.

Le professeur a fait appel à un large éventail de spécialiste du langage et des anciennes races de la galaxie.

Leur conclusions, avant que le pilote de leur vaisseau estime qu'il faille repartir d'urgence, étaient les suivantes :

Ce sable serait issu d'une supernova ayant explosé dans un système solaire habité ; une partie de la mémoire des êtres qui ont été emportés par l'explosion s'obstinent à

vouloir se rassembler sans pouvoir y parvenir à défaut d'une surface solide dans la dimension TL, surface solide que procure momentanément un vaisseau spatial.

Il semble qu'une autre voie / conscience commençait à devenir audible au moment où le vaisseau du professeur Stapato due repartir en catastrophe dans l'espace physique.

Le professeur a refusé d'armer un nouveau vaisseau plus grand malgré son imminence fortune son célèbre goût des mystères et l'insistance de ses collègues ; Il prétextait, entre autre excuse improbable, détester l'opéra sous toute ses formes.

3.7.5 S comme... Secteur 4, zone interdite

Résumé de l'interrogatoire ZI 3b108, Archive de la « Brigade Artefact » entre I2 « incorruptible » (citoyen de la zone franche positronique et conseillé pour la table ronde de l'immédiator) et Crih-hich-clicgraa'ak (pilote du vaisseau spatial insectoïde Berkaghs « plume qui grince ») :

I2 : Vous reconnaissez vous être introduit dans une zone interdite sous la responsabilité de l'assemblée galactique ?

Berkaghs : Oui.

I2 : Pour quelle raison ?

Berkaghs : Exploration récupération artefacts.

I2 : Avez-vous eu le temps de trouver des artefacts ?

Berkaghs : Non.

I2 : Pourquoi ?

Berkaghs : La zone TL habitée par créatures qui ont fait partir nous.

I2 : Habitée ?

Berkaghs : Dans Citées grande tailles, créatures énergie.

I2 : Comment ces formes de vie vous ont-elles fait partir ?

Berkaghs : Retour forcé dans espace physique, impossibilité revenir dans espace TL.

I2 : Vous en avez profité pour chercher quelques artefacts ?

Berkaghs : Oui.

I2 : Vous aviez dit ne pas avoir eut le temps d'en trouver.

Berkaghs : Dans TL oui mais pas dans Zone interdite.

I2 : Avez-vous trouvé quelque chose dans la Zone interdite ?

Berkaghs : Non.

I2 : Votre journal de bord indique que vous avez passé 11 années standard dans la zone interdite, pouvez-vous expliquer ce que vous faisiez pendant tout ce temps ?

Berkaghs : Nous sortir de la zone interdite en propulsion espace normal

I2 : Qu'avez-vous fais de votre équipage ?

Berkaghs : Besoin de provision pour survivre long voyage.

3.8 Les races anciennes

La vie existe dans notre galaxie depuis au moins 8 milliards d'années. Il existe des vestiges de vies intelligentes qui remontent à plus de 5 milliards d'années. A titre de comparaison, la civilisation de l'Assemblée galactique remonte elle à seulement 65 644 années norjanas.

Voici quelques points de repère :

- ▲ 5 000 000 000 ans : Apparition estimée de races intelligentes dans la galaxie.
- ▲ 65 644 : Début de l'histoire des civilisations interstellaires de l'AG.
- ▲ 17 360 : Première assemblée galactique
- ▲ 12 000 : Début de la civilisation sur sol III

Mais que sont devenues les civilisations qui naquirent il y a plus de 65 000 ans ?

Notre galaxie est vaste. Le nombre de systèmes solaires qui possèdent une population membre de l'Assemblée Galactique se situe entre 1 et 20% selon leur secteur. Les autres sont parfois habitables mais même ceux qui ne le sont pas pour la majeure partie des races de l'AG pourrait l'être pour celles ayant plusieurs millions d'années d'existence et d'évolution...

Certains secteurs ne sont jamais patrouillés par les êtres qui font partie de l'AG. Il existe des secteurs qui sont interdits d'accès comme les « zones franches positroniques », les secteurs de TL faible ou même le cœur de l'empire Haln ! Ce qui s'y cache reste, pour la plupart des membres de l'AG, un mystère.

Les races qui désirent ne pas être dérangées par l'AG et ses ressortissants sont nombreuses et leur espace est parfois gardé par des forces de la garde galactique afin de garantir leur isolement à moins que ce ne soit pour éviter de fâcher de mystérieux êtres suffisamment puissants pour inquiéter les sages de l'AG.

Les écologistes émettent plusieurs explications quant à l'absence des races anciennes dans la civilisation de l'AG :

- ▲ Extinction pure et simple selon des causes variables : épidémie, génocide, baisse de la fécondité, suicide, ...
- ▲ Affaiblissement du patrimoine génétique puis disparition ou régression.
- ▲ Transformation en êtres non matériel.
- ▲ Exode vers d'autres galaxies.

- ▲ Fuite face à un danger d'ampleur galactique.
- ▲ Grande quête de sens à travers l'univers.
- ▲ Déplacement dans un autre univers leur permettent de continuer leur évolution (cette idée fait rire beaucoup de scientifiques de l'AG mais pas ceux de la guilde qui savent à quoi s'en tenir à propos de univers parallèles).

3.8.1 Les races anciennes de l'AG

Actuellement, il existe plusieurs races dites anciennes qui subsistent officiellement dans la galaxie :

- ▲ Les Cheuch, qui bénéficient d'un statut particulier. Ils sont tous considérés comme des « délégués » ambassadeurs » de leur peuple bien qu'ils soient très peu nombreux et qu'on ignore jusqu'à leur planète d'origine.
- ▲ Les Halns qui font partie de l'histoire de la civilisation AG mais qui se sont retirés dans le cœur de leur ancien empire et ne reçoivent plus de « visiteurs » sauf avec de rares autorisations spéciales. On raconte que depuis l'extension de leur espérance de vie (qui est passée, pense-t-on, à plus de 5 siècles), ils sont devenus xénophobes et isolationnistes.

Beaucoup d'autres races présumées anciennes sillonnent la galaxie, mais elles semblent ne pas s'intéresser aux autres races plus jeunes ou à leur grande assemblée.

3.8.2 Le pillage technologique

Il est douteux que la technologie d'êtres à la civilisation plusieurs centaines de fois millénaire, puisse être facilement assimilée par nos techniciens NT6.

Cependant, l'utilisation de ces technologies imparfaitement maîtrisées, pour ne pas dire incomprises, comporte un risque de déstabilisation. Les tyrans possédant le moyen de détruire rapidement l'écosystème d'une planète ou ayant accès à des traitements de longévité sans limite pour eux et leur élite posent rapidement des problèmes internes ou de voisinage.

Ces technologies ne sont plus présentes dans nos galaxies que sous la forme de vestiges archéologiques inutilisables sauf que ces vestiges renferment souvent suffisamment d'informations exploitables pour donner un nouvel élan aux civilisations capables de les utiliser. Il arrive aussi qu'apparaissent des vestiges beaucoup mieux conservés grâce à une technologie auto-réparatrice qui a traversé les âges ou à la suite de

l'accident d'un vaisseau ou d'une base appartenant à une race ancienne.

Il y a eu quelques tentatives de pillage technologique qui ont été tentées au fil de l'histoire de l'AG. Ces pillages ont tous été suivis d'une rapide disparition des pillards et de leurs découvertes. L'AG aurait même mis en place une force spéciale chargée d'intervenir pour éviter que les secrets des anciennes races n'entrent en la possession d'êtres insuffisamment mûrs pour les maîtriser. Bizarrement, ces unités spéciales comporteraient dans leur rangs au moins un membre d'une race ancienne comme les Cheuch et semblerait disposer de matériel à la limite supérieure du NT6. Ces unités d'élite seraient sous les ordres directs de l'Immédiator et des douze.

3.8.3 P comme... Les petits gris

Ils sont probablement les membres d'une race incroyablement ancienne qui dépasse, sur certains points technologiques, tous les peuples de l'AG. Leurs vaisseaux furtifs (surnommés « soucoupes volantes » à cause de leur forme) semblent capables de performances dépassant celles des véhicules spatiaux couramment utilisés au NT6. Entre autres, leur capacité à pouvoir échapper même aux senseurs militaires de l'A.G reste encore inexplicée. Les vaisseaux des Petit-Gris surgissent subitement du néant avant de disparaître quelques instants plus tard. Et toutes les observations semblent exclure un passage dans la dimension du Triche-Lumière.

Dans notre culture populaire de sol III, les Petit-Gris ont été fortement présents au cours des 30 dernières années... Leurs « soucoupes volantes » sont parfois détectées à proximité de mondes primitifs (NT4 ou inférieur) – comme la Terre – où ils semblent se livrer à des observations et des expériences. Leurs apparitions à proximité de planètes de l'A.G (NT5 ou 6) sont beaucoup plus rares. Dès les temps héroïques de l'exploration de la galaxie, les Ganymédiens et les Norjans ont été confrontés aux Petit-Gris, mais ils ne sont jamais parvenus à établir des relations suivies. Tout au plus ont-ils recueillis quelques informations troublantes concernant leur civilisation.

Les Petit-Gris seraient des êtres asexués se reproduisant exclusivement par clonage. Les corps ne seraient que des « machines vivantes » (ils y téléchargent leur personnalité quand ils doivent se déplacer dans la galaxie). Ce procédé de téléchargement de personnalité reste aussi mystérieux aujourd'hui qu'il l'était jadis. Les scientifiques de l'A.G considèrent ce point comme la

preuve d'une technique extrêmement sophistiquée qui dépasse le NT6.

Les buts et motivations des Petit-Gris sont inconnus des autorités de l'A.G. Comme ils ne se sont jamais montrés agressifs, ils ne sont pas considérés comme une menace. Tout semble indiquer qu'ils ne seraient que des explorateurs ou des scientifiques étudiant certaines civilisations peu évoluées. Chaque tentative en vue d'en apprendre plus s'est soldée par un échec... Ceux qui ont tenté d'utiliser des pouvoirs Psy contre eux ont rencontré une résistance hors du commun. Idem en ce qui concerne les tentatives de Transfert par des Megas. Dans les cas où cette résistance fut enfoncée, le vainqueur s'est retrouvé avec une « coquille vide » : manifestement, les Petit-Gris sont capables d'autodétruire leur propre mémoire en cas de besoin !

Les quelques corps récupérés ont été analysés mais ont laissé les scientifiques avec plus de questions que de réponses. Rien ne semble vraiment « naturel » chez un Petit-Gris. Entre autre, l'apparente absence d'organes reproducteurs (?) et l'atrophie du système digestif semblent plaider en faveur d'une origine totalement artificielle.

Les millénaires ont passé mais cette race a toujours gardé son mystère. Personne n'a identifié leur région d'origine, certains supposent qu'ils proviennent d'une autre galaxie.

3.9 Le bestiaire de l'espace infini

Pour vous donner une idée de la diversité du vivant dans le continuum, voici un extrait du célèbre « Bestiaire de l'espace infini » édité par la fondation « Elanil » ; Il s'agit en fait de la table des matières de cet ouvrage qui compile plusieurs millénaires de rencontres et de d'expériences des agents de la guilde des Megas...

Les bases à l'origine de la forme de vie :

- ▲ Carbone
- ▲ Silicium
- ▲ Minéraux
- ▲ Gazeux
- ▲ Liquide- Plasma
- ▲ Énergie- ...

Étendue de la forme de vie :

- ▲ Micro dimension en bille (de la taille d'un noyau atomique)
- ▲ Molécule
- ▲ Microbe / bactéries
- ▲ Insecte
- ▲ Petit mammifère

- ▲ Talsanite / humaine
- ▲ Grand mammifère
- ▲ Très grand mammifère
- ▲ Plus de 20 mètres de diamètre
- ▲ Plus de 100 mètres de diamètre
- ▲ Plus de 1000 mètres de diamètre
- ▲ Petite lune
- ▲ Planète
- ▲ Planète géante
- ▲ Géante gazeuse
- ▲ Étoile
- ▲ Nuage Stellaire- Galaxie

Les milieux dans lesquels la vie évolue :

- ▲ Liquide
- ▲ Surface solide
- ▲ Gazeux
- ▲ Espace
- ▲ Magma
- ▲ Plasma
- ▲ Plan inter-dimensionnel- Dimension parallèle miroir
- ▲ ...

Moyen de locomotion :

- ▲ Pattes
- ▲ Nageoires
- ▲ Ailes
- ▲ Reptation
- ▲ Tentacules
- ▲ Propulsion de liquide
- ▲ Propulsion de gaze
- ▲ Téléportation- ...

Moyen de perception :

- ▲ Capteur visuel (Œil ou équivalent)
- ▲ Capteur auditif (Oreilles ou équivalent)
- ▲ Capteur Gustatif (Goût, odorat)
- ▲ Capteur tactiles
- ▲ Capteur d'ondes radio
- ▲ Capteurs de radiations divers
- ▲ Capteur de pollen / spores / poussières...
- ▲ ...

Moyen d'alimentation :

- ▲ Nourriture végétale (ou dérivée comme les fruits)
- ▲ Nourriture animale (ou dérivée comme le lait ou les œufs)
- ▲ Nourriture reconstituée (NT4/5)
- ▲ Matière brute : Poussières
- ▲ Matière brute : Minéraux
- ▲ Matière brute : Métaux
- ▲ Énergie : Lumière (photosynthèse)
- ▲ Énergie : Ondes divers
- ▲ Énergie : Radiation. Plasma

Mode de fonctionnement en groupe :

- ▲ Ruche
- ▲ Gestaltisme* / mental partagé (l'ensemble des parties participent à la prise de décision)
- ▲ Gestaltisme* / Mental élitiste (certaines parties participent à la prise de décision)
- ▲ Individus
- ▲ Meute
- ▲ Tribu d'individus
- ▲ Société d'individus divisée
- ▲ Société d'individus solidaire
- ▲ Société d'individus avec gestaltisme* possible

* Théorie psychologique, philosophique et biologique, selon laquelle les phénomènes psychiques ou biologiques doivent être considérés comme des ensembles structurés indissociables et non comme une simple addition ou juxtaposition d'éléments.

Ch. 4 - La vie dans l'AG

Au fil de ses 20,000 ans d'histoire, l'Assemblée Galactique a produit des normes et des standards aujourd'hui très répandus chez les commerçants interplanétaires et dans les astroports. Ailleurs, mis à part quelques planètes administratives ou colonisées par l'AG, l'immense majorité des cultures et des technologies restent originales !

Cependant, durant la 3^{ème} AG, les arguments commerciaux et diplomatiques ont fait évoluer quelques cultures vers plus de compatibilité avec les normes AG.

4.1 Systèmes d'écritures et langues

Rappelons que les Megas parlent à l'issue de leur formation les deux langues « spaciennes » utilisées dans les astroports et les vaisseaux de l'AG :

- ▲ Le « Talyd », une sorte de "Créole" qui mélange une langue Ganymédienne et une langue Norjane (vestige de l'importance de ces deux planètes lors de la création de la 1^{ère} AG) ;
- ▲ Le « Gzej », dont les phrases ne font que deux ou trois mots (« moi venir », « moi rentrer maison », « fusée retard ? »).

Deux systèmes d'écriture cohabitent dans l'AG :

L'un utilise des lettres comparables à celles de nos alphabets occidentaux ou plus précisément de l'écriture phonétique. Ce système alphabétique est relativement ergonomique puisque avec quelques dizaines de signes, il permet de figurer la plupart des sons émis par les diverses races plus ou moins humanoïdes de l'AG. Il permet d'apprendre à prononcer des mots dans une langue qu'on n'a jamais entendue.

Le second est à base d'icônes, à mi-chemin entre l'égyptien ancien, le chinois et notre ensemble de symboles d'orientation (signalisation dans les lieux publics, panneaux routiers). Ce système est plus universel car il est aussi utilisé couramment par les insectoïdes (qui communiquent entre eux par contacts d'antennes, émissions d'odeurs imperceptibles aux humanoïdes et bruits de craquements, que seuls des traducteurs automatiques haut de gamme arrivent à interpréter). Une seule icône suffit parfois pour indiquer une direction, ou l'activité d'un service. Des phrases simples comprennent en général deux ou trois symboles, comme sur l'astroport : « étrangers/contrôle/vers la droite ». Il autorise la

communication avec des êtres non humanoïdes, ou bien entre humanoïdes d'origines diverses, ignorant la langue de leurs interlocuteurs.

Dans la pratique, les Megas en mission rencontreront beaucoup de personnes ne sachant pas lire. Cette incapacité concerne deux types de population. D'une part, les habitants de planètes primitives, basées sur des sociétés de type féodal ou totalitaire, où l'éducation est réservée aux chefs. D'autre part, les planètes de NT5 ou 6, où une partie de la société se contente de vivre mollement dans les distractions de l'holotridi et se sert vocalement des divers droïds de renseignement. Sur ces planètes, les indications écrites sont réduites au strict minimum et surtout destinées aux visiteurs venus d'autres mondes : elles désignent les issues de secours, servent d'enseigne, donnent quelques messages officiels ou publicitaires que les autochtones ne savent pas déchiffrer (hormis quelques icônes courantes) et qui sont donc doublés de publicités et avertissements vocaux.

4.2 Commerce

4.2.1 Grandes compagnies

Deux philosophies commerciales se côtoient dans l'AG.

- ▲ D'un côté une vision technocratique, avec les compagnies minières et leurs filiales, qui jouent la carte de la puissance économique dans le but de maîtriser le pouvoir politique de leur zone d'influence.
- ▲ De l'autre des marchands vivant pour le plaisir de marchander, faire des profits et ... en profiter justement. Plus agressives, les premières détiennent un pouvoir réel, mais l'utilisent à se détruire réciproquement. Les seconds ont au contraire tendance à s'unir dans des guildes pour limiter les risques d'impondérables et aussi afin de pouvoir confier les affaires à un associé pour gérer leur patrimoine ou même prendre des vacances.

L'un et l'autre réseau ont leurs compagnies d'astronefs, leurs cargos, leurs pilotes-vedettes de trichelumière.

Les « technocrates » traitent les « marchands » par le mépris, mais business is business, chacun fait bonne figure chaque fois qu'ils sont obligés de collaborer. L'AG surveille de près les conglomerats de compagnies trop importants et y met le holà au nom d'une sorte de loi antitrust (on se souvient de la fin de la 1^{ère} AG).

Les banques jouent aussi le rôle de modérateurs et de chiens de garde de l'AG.

4.2.2 Matériel de luxe

En dépit d'un NT de 5 ou 6 sur beaucoup de planètes de l'AG, les matériaux de haute technologie restent rares et chers, véritables objets de luxe. Souvent, les fabricants font des tracasseries interminables afin de limiter l'usage d'un matériau à leur groupe ethnique.

4.2.3 Monnaies

Les monnaies sont très variées. La monnaie la plus employée est aussi la plus stable : celle de la guilde des commerçants. L'orgwill (Ω) correspond à une pièce de 10 g en or, métal recherché dans toute l'AG pour ses multiples propriétés tant industrielles que décoratives et inaltérables, sa valeur relative étant plus faible que celle attribuées sur Terre. L'orgwill est divisé en 100 seguelds (σ), qu'on nomme aussi couramment crédits (çr).

Les orgwills sont acceptés sur 90% des planètes, en échange de monnaie locale. Les seguelds ne servent que dans la zone d'activité de la guilde des commerçants, ce qui est déjà fort vaste.

Il existe aussi un système bancaire informatisé : les utilisateurs payent et gèrent leurs comptes avec des cartes, stylos ou implants greffés dans la main ou l'avant-bras. Ils sont conçus pour débiter les montants sur reconnaissance graphique ou orale de leur porteur (ce dernier procédé est très fiable et difficile à contrefaire). Mais ces systèmes ont quelques inconvénients. En effet, les informations circulent moins vite que les vaisseaux triche-lumière. Pour qu'une banque locale vous accorde un crédit, il faut donc qu'elle possède déjà sur vous un « niveau de confiance », mis à jour régulièrement, qui lui indique dans quelle fourchette vous pouvez utiliser des fonds locaux, qui seront couverts ensuite. Devant le nombre de citoyens de l'AG, il est impossible à une banque de mémoriser les comptes de tout le monde.

L'utilisateur a donc diverses options ; par exemple être affilié à une banque puissante, avec des filiales partout. Mais l'AG ignorant nos lois sur « vie privée et informatique », il n'est pas impossible que votre banque soit aussi, par filiale interposée, votre créancier, auquel cas il est difficile de lui échapper. Il arrive même que des banques localisent des « malfaiteurs » pour la Garde galactique. Pour ces raisons, des milliers de petites banques ont pour argument premier une discrétion quasi totale, ce qui convient à nombre de clients. Mais elles couvrent malheureusement de moins vastes zones. La solution pourrait être de diviser ses crédits entre diverses banques. Mais alors on devient pour chacune un « petit client », envers qui la banque aura

peu de mansuétude en cas de découvert. Pour toutes ces raisons et malgré le risque de vol, le voyageur possède en général un compte dans une banque de moyenne envergure, avec implant vocal, mais se promène avec une partie de sa richesse en Orgwills sonnants et rébuchants.

A titre indicatif, voici quelques salaires pratiqués dans l'AG (les durées des semaines et des mois étant très variables selon les planètes, il s'agit de salaires « journaliers », c'est-à-dire pour une durée de travail équivalent à 6 ou 8 heures) :

Rappel : 1 orgwill (Ω) = 100 seguelds (σ /crédits/ çr) = 1 pièce d'or de 10 g. Apprenti techno : 80 çr par jour.

- ▲ Manœuvre de spatioport : 200 çr
- ▲ Employé d'agence de l'AG : 300 çr
- ▲ Barman : 350 çr
- ▲ Pilote de barge antigrav : 400 çr
- ▲ Garde galactique : 500 çr
- ▲ Professeur d'université : 550 çr
- ▲ Capitaine de cargo interplanétaire : 560 çr
- ▲ Diplomate de l'AG : 1000 çr
- ▲ Pilote de triche-lumière : 2000 çr , soit 20 orgwill
- ▲ Star de sensivision : 40 à 100 orgwill

4.2.4 L'économie galactique

Vous avez tous entendu parler de l'émérite professeur Van jarloo, titulaire des chaires d'analyse synalagmatique des flux pan-anthropologiques sur la non moins célèbre université Alasnor IV. Son franc parler, son goût pour les antiquités illmaniennes et la boxe alaturienne (certains ont appris à leur dépend sa maîtrise de cet art au cercle de combat universitaire) sont désormais des clichés dans la galaxie.

Voici livrés ici quelques extraits de sa conférence données à Norjane. Nous rappelons que les opinions professées par le Professeur Van Jarloo n'engagent en aucun cas notre responsabilité ...

Au commencement

L'histoire des flux synallagmatiques pan-anthropologiques (FSPA) se confond avec celles des myriades de sociétés pré-AG ... et surtout de leurs haines, de leurs guerres et de leurs conflagrations, même si bien sûr elle ne se réduit pas à cela. La mort blanche et bleue, puis les grandes familles au pouvoir et l'effondrement de la 1^{ère} AG ont toutes pour cause l'épuisement de modèles dominants de FSPA. Certains ont quand même duré quelques bons milliers d'années mais se déclinaient (et se déclinent encore en de

nombreux endroits) selon un même principe : une sphère des échanges de biens, de produits, quelle que soit leur nature, conçue isolement du reste de la sphère culturelle et écosophique pan-anthropoïde.

Ceux d'entre vous qui proviennent de La Culture sont à ce point ignorants de ces systèmes qu'ils sont incapables de comprendre des concepts aussi simples que « argent », « propriété », « planification » ... C'est à se demander qui des IA ou de vous contrôlez vraiment votre civilisation.

Vous remarquerez au passage que les concepts de « prison », « punition légale », « union matrimoniale », ou « fidélité » (j'en sais quelque chose ...) vous sont tout aussi inconnus, ce qui prouve encore une fois le lien fondamental qui unit tous les champs pan-anthropologiques. Cela peut paraître évident ...

Mais à ce qu'on m'a dit il y a parmi vous des ressortissants primitifs de SOL III qui sont eux familiers de toutes ces idées barbares auxquelles je faisais allusion, qui ont fleuries en une myriades de pseudosciences et pseudo-philosophies aux cours des derniers siècles sur leur planète, les fameux « ismes », du communisme défunt, au capitalisme actuel. Il faut savoir que ces systèmes sont encore les plus courants à l'extérieur de l'AG, aujourd'hui encore ...

Synthèse des systèmes modernes

Faisons un bond de plusieurs milliers d'années ... Après quelques centaines de génocides et de révolutions, comme vous le savez, deux systèmes dominant aujourd'hui dans l'AG et lui ont assuré sa stabilité, le système SVAique et celui que j'appellerais IA-centré propre à La Culture.

Bien que très avancés, il faut avoir à l'esprit qu'aucun n'est parfait. Celui de La Culture, merveilleusement angélique, libère ses membres du travail et de toutes contraintes, grâce à la bienveillance des IA et une technologie des champs très avancée. Il a cependant un gros défaut qui est sa conséquence directe : les gens de la culture s'emmerdent sec !

C'est là un moindre mal me direz-vous. Oui. Mais je vous répondrai que cela est la cause directe de ce que certains appellent l'ingérence, voir l'impérialisme culturel sournois inhérent à La Culture. Ses membres trouvent souvent ainsi leur source d'excitation réelle, le sel de leur existence dépourvue de sens dans le service actif sur les bords de leur culture ... même s'il s'en défendent ... un peu de silence s'il vous plaît !

Parfaitement ! Tout le monde connaît La Fondation, cette tentaculaire multi galactique « éthique », dégoulinante de bons sentiments, qui par la puissance de ses brevets technologiques domine des pans entiers de l'économie planétaire de la ceinture de l'AG et au-delà ... si ce n'est pas cela de l'impérialisme culturel ça, je suis la reine pondeuse de Shalamir VIII ...

Le système Néo-SVAique, qui vit dans l'ombre de celui de La Culture, n'en est pas moins bien implanté. Sa radicalité est de transformer un principe métaphysique comme marchandise primordiale : le besoin d'être vu, d'être-vu-comme-absolu, de se-voir-comme-absolu.

Ceci étant posé, toutes les Systèmes des flux synallagmatiques pan anthropologiques (je vous vois grimacer la haut, Monsieur de Sol III – oui, traduisez « économies » si cela vous chante) tendent vers la satisfaction de ce besoin consubstantiel : il peut être érotique (qui n'a pas visité les célèbres restolèche ou les oua-oua clubs ...), d'exaltation mystique ou « religieuse » (rappelez-vous les flèches de plusieurs milliers de kilomètres de haut des temples de Wilhemzaidon), ou simplement d'une tranquille rusticité.

Certains d'entre vous –les terriens en général– taxeront ces mondes de « totalitaires » ; il est vrai que, superficiellement, ils ressemblent à ceux de la culture mais leurs paradigmes sont très différents. La violence n'est pas nécessairement absente, surtout pour garantir « l'exemple » médiatique ou le contrôle des flux culturels ; le travail non plus.

Mais qui oserait dire que la vie n'y est pas bien plus « intéressante » ! ?

Au-delà de leur diversité, les systèmes SVAiques reposent sur des principes limitatifs assez simples, découlant tous du SVA : les systèmes productifs se limitent aux « infrastructures minimales », les produits étant assemblés/crétés par le facteur pan-anthropoïque qui en demeure l'alpha et l'oméga. Pas de produits standardisés, pas de chaîne de montage, pas de course à la productivité, les systèmes Svaïques sont nécessairement relativistes, non impérialistes et statiques.

Leur pérennité repose ainsi sur leur avance technologique et leur isolement du cosmos primitif ... Non, non monsieur, La Culture n'est pour rien dans la protection des Systèmes Svaïque !

Une régulation inter-galactique des échanges nécessaires

La chute de la 1^{ère} AG, hormis la rapacité des « entreprises » et des systèmes prè-FLSPS tous entiers, a surtout eu pour cause directe l'accroissement des échanges dans la Galaxie. Hormis les introductions de virus, bactéries et autres effondrement d'écosystèmes causés par les échanges de marchandises d'une planète à l'autre (les terriens se référeront à leur histoire récente ...), l'introduction de produits, de technologie ou simplement de concepts culturels est une source de dynamisme mais aussi de déstabilisation des systèmes constitués qui a littéralement balayé la 1^{ère} AG.

Le système actuel repose donc sur celui de la FOIRE (Fond organisé Inter galactique de Régulation Ecosophique), sorte de salon où des représentants des planètes vendent (ou se vendent) la plupart du temps. Les échanges hors-FOIRE ne sont permis qu'entre des agrégats de civilisation de L'AG (qui en représentent une grande partie) et une branche spéciale de la Garde Galactique est chargée de veiller à ce que tout se passe bien dans la FOIRE.

La contrebande ? pfffff oui, mais aux risques et périls des acheteurs, qui se verraient alors doublement punis. Lorsque la Garde Galactique ou pire, la FRAG arrive, il est fréquent que leur civilisation ait été réduite à néant par leur propre avidité. Quant au vendeur, il subit fréquemment le même sort.

L'accès à La Foire est libre, mais les autorisations longues et complexes car soumises à un conseil multiculturel qui anticipe la plupart des interactions potentielles (à l'aide des IA spécialisées bien sûr) ou en tout cas essaie !

Ajoutons que tout le monde a TOUJOURS quelque chose à proposer sur La Foire, quel que soit son niveau NT ; bien souvent, les échanges ne ressemblent pas à ce que l'on imagine. La capitale vieillissante de l'empire de 100 planètes de Pastalili III était ainsi récemment demandeuse de « reproducteurs » interféconds, aussi bien pour renouveler leur capital génétique dégénéré que pour « stimuler » les épouses et concubines de l'aristocratie locale : il les a trouvés sur un monde anthropoïque qui ne connaissait guère que la pierre et qui n'y a pas renoncé pour autant, mais s'est entre-temps débarrassé d'un surplus démographique non négligeable !

La Foire fournit ainsi un dynamisme constant pour les mondes de L'AG et jouit d'une formidable popularité. Ce sont toujours des événements très attendus.

4.3 Les arts

On rencontre toutes sortes d'artistes dans l'AG. D'un côté des vedettes connues de toutes les galaxies, qui contrairement à ce qu'on pourrait penser ne sont pas toutes des images synthétiques, au contraire. De l'autre, des baladins, tournant sur une région bien précise et attendus par leurs admirateurs fidèles. Sans oublier, un peu à part, des philosophes-poètes à l'étrange fonction : celle d'artiste délégué à l'AG.

En effet, les populations étant si différentes, il est difficile pour un Médiat de l'AG de bien saisir les raisons, souvent irrationnelles, des problèmes qui se posent dans certains secteurs. Et pourtant, il faut bien trouver des solutions, prendre des décisions. Il est donc fréquent que, plutôt que de lire les rapports chiffrés et commentés des experts, les Médiats de la Table ronde commencent par écouter des récits et poèmes de représentants des zones concernées, qui leur font mieux toucher du doigt le fond des problèmes.

Les artistes, qu'on appelle aussi sensits, ont des statuts très variables selon les régions de l'AG, méprisés ici, encensés là. Les plus renommés sont les musiciens et les architectes. Les danseurs, sculpteurs et peintres peuvent atteindre des renommées importantes, mais ils sont moins adulés que les deux premiers.

4.3.1 Architecture

Aussi divers que ses habitants et leur environnement, la technologie NT5-6 a pourtant permis dans l'AG, l'essor d'une forme de décoration changeante, l'œcuménisme environnemental, encore appelé **Caméléo-environnement polymorphique** ou encore « **pseudo-murs-isation** ».

Chez tous les particuliers un peu aisés, dans tous les hôtels deux étoiles de l'AG et dans les cabines du Sanctuaire de Norjane, les murs contiennent un dispositif simulant des matières diverses (pierre, marbre, bois, paille, etc.) et de petits accessoires (tableaux, voilages, colonnes, bas-reliefs, appliques). Des trompe-l'œil font aussi paraître la pièce plus grande ou plus petite et cette mutation touche même parfois le mobilier. Ce dispositif, surnommé « pseudo-murs » peut également comprendre une « fenêtre » montrant un paysage holotridi en harmonie avec la pièce. Le système offre, à la base, une dizaine de décors choisis par l'acheteur, mais une mémoire annexe permet au visiteur d'y ajouter un environnement qu'il possède en mémoire dans son nanordi ou son droïd personnel.

Citons, parmi les classiques :

- ▲ Palais de Kooreed'n-SaHayaalitook, ou les mille et une nuits façon Hollywood.
- ▲ Cabane en bambou, ambiance de jungle.
- ▲ Cellule de moine. Blanche et simple, pour le repos de l'esprit.
- ▲ Rêve rose. Satin blanc et rose, voilages transparents, meubles blancs. Le rêve américain.
- ▲ Bois baroque. A mi-chemin entre le club anglais et l'intérieur d'hôtel particulier du 18e siècle, avec bois précieux et dorures.
- ▲ Boîte noire. En version voilages noirs, ou murs bruts. L'obscurité y règne même en pleine lumière.
- ▲ Palais de Pergame. Esthétique vaguement gréco-romaine des salles du Palais de l'Immediator. Pierre blanche rehaussée de peintures et bas-reliefs.
- ▲ Monochrome aléatoire. Diverses matières générées par le système de façon aléatoire se succèdent, avec une dominante de couleur choisie au départ.
- ▲ Château médiéval. Pierre de taille, tapisseries figuratives, le style médiéval est rassurant pour certains.

4.4 Les sports d'équipes

Les sports vedettes de l'AG sont bien plus qu'un spectacle ou un stimulant de l'esprit de compétition. Ces jeux universellement pratiqués servent de liens entre races, de ciment à l'immensité de l'AG.

4.4.1 Le cube

« **Bonsoir chers amis, dans le cadre de notre émission hebdomadaire sur l'histoire du sport, nous allons aborder ce soir le plus populaire des sports d'équipe : le cube.** »
 « **Vous allez pouvoir suivre maintenant sur votre écran tous les détails sur ce formidable sport** »

C'est le plus populaire des sports d'équipe. En résumé, il est très proche du pittoresque quoi que rustique Rugby de Sol III, à ceci près que le ballon a la forme d'un cube à peine arrondi aux angles (d'un dé, donc, pour être plus précis) et qu'il est en bois ! La tenue des joueurs est adaptée à la violence des chocs, mais ce sport reste très dur pour ceux qui le pratiquent. Il est plus difficile de rentrer dans le détail des règles, qui sont assez sophistiquées. Ainsi, chaque joueur a, non pas un numéro, mais un rôle symbolique, proche des images des cartes de tarot : roi, reine, mort, archer, soleils jumeaux, triple lunes, etc. Le passage de la balle doit suivre certaines suites entre les joueurs (ce qui là aussi l'apparente aux cartes), mais également suivre des contraintes précises quant aux zones du terrain, délimitées par des poteaux portant eux aussi des symboles. Le but est de marquer des « essais » dans la

zone d'en-but de l'adversaire, mais là encore intervient une subtilité : cet en-but est divisé en zones, là encore marquées de symboles. A chaque point marqué, l'équipe enfile le symbole gagné sur une tige. De la succession des symboles dépend le nombre de points marqués en fin de match, qui dure trois manches d'une heure.

La partie est surveillée par trois arbitres : le majeur, le mineur et le fou.

Malgré leur complexité, les règles sont connues de presque tous les peuples de l'AG et le grand plaisir des spectateurs est de faire des pronostics sur les symboles qu'une équipe devrait chercher à conquérir en fonction de ceux déjà obtenus et des obstacles que constituent les joueurs adverses. Un match mal parti peut se récupérer en fin de troisième manche par une habile (mais périlleuse) stratégie. Des équipes s'étaient même fait une spécialité de sembler perdre, pour en fin de jeu réussir des séries de symboles très rares et donc très payantes, déchaînant l'enthousiasme des spectateurs.

Notons que le cube est le seul sport à ne pas faire l'objet de paris, sans doute à cause de sa lointaine tradition religieuse et divinatoire. A l'origine, en effet (il a des milliers d'années), toutes les successions de symboles étaient analysées par des prêtres qui en tiraient de nombreux enseignements. Une partie de cet usage perdure puisque qu'à chaque match, un poète renommé transforme, selon un code poétique ancestral, toutes les actions symboliques du jeu en un texte à double ou triple sens, qu'on appelle un questos.

Le Dé

Il est clair que le ballon est l'élément du jeu qui a connu le moins d'évolutions depuis l'invention du jeu. Avec des dimensions variant de 15 à 17 cm. Il est en bois exotique de Zul'sy, qui lui permet d'avoir une légère élasticité. Il existe deux fabriques dans toute l'AG. La première appartient à un certain J'var et la seconde à son fils J'var Jr. Celle du père fournit tous les cubes officiels (quelques milliers par saison) et la seconde tous les cubes que l'on croise sur le marché à la disposition du grand public. C'est le procédé de fabrication, non divulgué par les fabricants, qui permet d'empêcher les concurrents de se lancer sur le marché. Cette méthode permet aussi aux experts de déceler les imitations qui apparaissent régulièrement.

Les joueurs

Toute une partie du règlement définit les êtres capables de jouer au cube. Face au grand nombre d'espèces, il a

été jugé que seules certaines auraient le droit de participer afin de préserver l'équilibre du jeu. Un joueur doit avoir pour jouer : au minimum 2 jambes, au maximum 6. Entre 2 et 6 membres lui permettant de prendre le cube (les tentacules entrent dans cette catégorie). Et enfin il doit mesurer entre 1 mètre et 2 mètres 50. Si le règlement ne l'impose pas, la plupart des « Cubeurs » sont grands et musclés...

Le règlement prévoit aussi une partie de l'équipement porté par les joueurs. La tenue des joueurs doit être adaptée à la violence des chocs, même si ce sport reste très dur pour ceux qui le pratiquent. Ainsi donc l'armure du cubeur se compose de parties rigides protégeant les parties fragiles du porteur, d'un maillot avec, comme fond, les couleurs de l'équipe et le symbole de sa fonction sur le terrain.

Ainsi, chaque joueur a, non pas un numéro, mais un rôle symbolique, proche des images des cartes du tarot. Une équipe étant constituée de 15 joueurs sur le terrain et 30 joueurs au total. On a dans l'ordre d'importance : roi, reine, mort, archer, soleils jumeaux, triples lunes, comète rouge (ces sept joueurs constituent l'avant traditionnellement, c'est la septième primaire), puis : juge, messenger, prêtre, guerrier, météores innombrables, étoiles filantes, planète bleue (ces joueurs sont la défense, ils constituent la septième secondaire).

Ces quatorze premiers joueurs sont les premiers à mettre les pieds sur le terrain. La réserve se constitue de : ministre, courtisane, assassin, œil d'aigle, feu sacré, nacre céleste, fils argentés (la notion d'attaque n'est plus valable mais on peut voir que ces remplaçants sont les « moyens d'agir » des attaquants de la septième primaire), ainsi que : bâton, plume, coupe, épée, flamme divine, éclats de lumière, océans déchainés (ces remplaçants sont les « objets » associés à la septième secondaire).

Pour compléter les deux septes, il y a deux capitaines dont un pour la réserve. Ils ont tous les deux le nom de joker (sauf que l'un est l'honneur majeur et l'autre l'honneur mineur) et un seul des deux peut se trouver sur le terrain au même instant. Ils peuvent prendre la place de n'importe qui dans les suites. Cela a deux avantages : on peut compléter une série à la va vite, mais on peut aussi perdre tous les pronostics de l'adversaire (puisque'il ne sait pas quelle suite va servir, il est obligé d'ouvrir sa défense pour parer plus de suites).

Chaque joueur peut être remplacé, on peut donc avoir 15 changements même si ces 15 changements sont tous pour le même poste. Les joueurs ont une place définie dans la liste qui désigne leur rôle symbolique et on ne

peut remplacer quelqu'un que par un joueur plus bas dans la liste, il est donc courant de rencontrer de très bons joueurs avec de petits rôles, ils sont là pour les changements et sont généralement vu comme les sauveurs potentiels de l'équipe.

Le terrain

C'est une surface de 180 mètres sur 90 (un terrain de football en largeur donc et deux de longueur).

Il est divisé en deux camps (90*90) eux-mêmes divisés en zones de 15 (sens de la longueur du terrain)*30 soient 18 zones secondaires.

Le but est de marquer des « essais » dans la zone d'en-but de l'adversaire en plaquant le ballon au sol.

Mais là encore intervient une subtilité : cet en-but est divisé en zones, elles sont encore marquées de symboles. En partant du fond du terrain, en revenant vers le centre et de gauche à droite, on trouve les symboles suivant, représentant la nature, les activités humaines pour plaire aux dieux et le royaume divin, avec leur symbole entre parenthèses et la couleur associée : orbe divin (sphère rouge), l'empire terrestre (carré bleu), les parques (ligne bleue), le néant (spirale rouge), le destin supérieur (croix verte), la demeure ancestrale (triangle vert). le sacrifice (un kriss rouge), la prière (un autel bleu), le chant (un point au centre de deux centres concentriques verts), l'offrande (trois sphères sur une main verte), le moine (le symbole de l'infini bleu, symbole de la vie monacale dont il est inspiré), la théologie (le chiffre 7 rouge), l'oiseau (plume stylisée verte), le champ (un dièse bleu), la foudre (un éclair rouge), la rivière (trois lignes ondulées à l'horizontale vertes), la montagne (un accent circonflexe bleu), le poisson (un poisson stylisé rouge).

Le jeu

Le passage de la balle doit suivre certaines suites de joueurs. Il peut soit « descendre » les rôles soit les « monter ». Dans le premier cas, le joueur qui bénéficie de la passe doit être en avant par rapport au passeur, dans le second cas il doit être derrière. Pourtant si certaines suites de joueurs sont de simples suites, la majorité implique des montées et des descentes dans les joueurs avec parfois le passage du ballon plusieurs fois de suite par le même joueur. C'est l'essai qui met fin à une suite. Si le cube est perdu, tout est à recommencer. Pour perdre le ballon, il suffit qu'un joueur adverse s'en empare. Si l'essai intervient avant la fin de la série, l'essai n'est pas valable.

Il existe au moins une suite pour toutes les combinaisons de passes entre deux joueurs d'une même équipe. Il existe donc par exemple les suites de l'assassin royal (passes de l'assassin au roi), de l'aube gémellaire (passes des éclats de lumière aux soleils

jumeaux) ou du baptême sacramental (du prêtre au feu sacré).

La liste est vraiment très longue mais en voici un extrait avec certaines des plus utilisées :

Nom	Catégorie	Suite
Royale justice	Royale	Roi - œil d'aigle - plume - messenger - juge
Souveraine vengeance	Royale	Roi - assassin - mort - ministre - épée
Reine éplorée	Souveraine	Reine - messenger - assassin - roi - prêtre
Fête royale	Souveraine	Reine - roi - courtisane - ministre - éclats de lumière
Mauvais présage	Mort	Mort - météores innombrables - prêtre - messenger - roi
Mortelle rencontre	Mort	Mort - guerrier - soleils jumeaux - archer - assassin
Flèche enflammée	Flèche	Archer - guerrier - mort - étoiles filantes - flamme divine
Eclaireur éclairé	Flèche	Archer - planète bleue - œil d'aigle - triples lunes - éclats de lumière
Création du monde	Solaire	Soleils jumeaux - nacre céleste - triples lunes - planète bleue - océans déchaînés
Nouvel année	Solaire	Soleils jumeaux - prêtre - roi - mort - soleils jumeaux
Equinoxe de printemps	Lunaire	Triples lunes - planète bleue - feu sacré - nacre céleste - fils argentés
Lune sanglante	Lunaire	Triples lunes - comète rouge - messenger - guerrier - mort
Nouvelle révolution	Cométaire	Comète rouge - nacre céleste - planète bleue - mort - fils argentés
Présage supérieur	Cométaire	Comète rouge - océans déchaînés - flamme divine - prêtre - ministre
Justice divine	Justice	Juge - mort - archer - épée - flamme divine
Justice des hommes	Justice	Juge - assassin - ministre - épée - mort
Voyageur infatigable	Voyage	Messenger - nacre céleste - planète bleue - océans déchaînés - bâton
Missive gouvernementale	Voyage	Messenger - ministre - plume - planète bleue - ministre
Baptême sacramental	Prêtrise	Prêtre - flamme divine - soleils jumeaux - coupe - feu sacré
Sacre royal	Prêtrise	Prêtre - roi - mort - nacre céleste - roi
Conquête royale	Guerrière	Guerrier - planète bleue - épée - plume - roi
Croisade divine	Guerrière	Guerrier - coupe - prêtre - triples lunes - feu sacré
Fin du monde	Destructrice	Météores innombrables - comète rouge - océans déchaînés - planète bleue - mort
Eclat stellaire	Etoilée	Etoiles filantes - éclats de lumière - fils argentés - flamme divine - nacre céleste
Etoile de noble destin	Etoilée	Etoiles filantes - nacre céleste - prêtre - plume - guerrier
Planète nourricière	Planétaire	Planète bleue - océans déchaînés - bâton - guerrier - roi
Planète de gloire	Planétaire	Planète bleue - guerrier - roi - ministre - mort
Décret légal	Ministérielle	Ministre - juge - plume - planète bleue - bâton
Amour déçu	Amour	Courtisane - guerrier - épée - mort - courtisane
Coeur déloyal	Amour	Courtisane - roi - assassin - mort - reine
Assassin royal	Meurtrière	Assassin - ministre - mort - bâton - roi
Vengeance de l'oubliée	Meurtrière	Assassin - reine - roi - mort - courtisane
Prophète royal	Visionnaire	Œil d'aigle - plume - prêtre - bâton - roi
Espion mandaté	Visionnaire	Œil d'aigle - ministre - assassin - messenger - roi
Folie incendiaire	Chaleureuse	Feu sacré - roi - messenger - mort - planète bleue
Livre sacré	Chaleureuse	Feu sacré - plume - prêtre - coupe - nacre céleste
Ciel d'été	Céleste	Nacre céleste - soleils jumeaux - étoiles filantes - éclats de lumière - planète bleue
Miroir du passé	Céleste	Nacre céleste - éclats de lumière - flamme divine - guerrier - mort
Voûte nocturne	Argentée	Fils argentés - étoiles filantes - comète rouge - soleils jumeaux - triples lunes
Pouvoir royal	Pouvoir	Bâton - œil d'aigle - roi - plume - juge
Lettre enflammée	Scribe	Plume - roi - nacre céleste - feu sacré - reine
Cahier de doléances	Scribe	Plume - guerrier - messenger - ministre - roi
Eau bénite	Liquide	Coupe - prêtre - flamme divine - bâton - feu sacré
Larmes de désespoir	Liquide	Coupe - courtisane - messenger - mort - guerrier
Traîtrise du général	Honorable	Guerrier - assassin - roi - mort - planète bleue
Paladin de lumière	Honorable	Guerrier - roi - prêtre - épée - feu sacré
Colère des Dieux	Divine	Flamme divine - météores innombrables - océans déchaînés - mort - roi
Bénédictio éternelle	Divine	Flamme divine - prêtre - feu sacré - juge - épée - guerrier
Aube gémellaire	Eblouissante	Eclats de lumière - planète bleue - œil d'aigle - messenger - soleils jumeaux
Mariage béni	Eblouissante	Eclats de lumière - coupe - roi - prêtre - reine
Havre de paix	Maritime	Océans déchaînés - messenger - roi - mort - épée

A chaque point marqué, l'équipe enfile le symbole gagné (correspondant à la zone d'en-but où est marqué l'essai) sur une tige. De la succession des symboles

dépend le nombre de points marqués en fin de match, qui dure trois manches d'une heure.

On a droit à un temps mort à chaque fois que le cube touche le sol. L'engagement se fait en lançant le cube au centre du terrain, les joueurs restant à au moins 6 mètres du point d'envoi. Le premier joueur à garder le ballon (généralement en se couchant dessus) plus de 5 secondes détermine le camp qui possède le cube lors de la première phase de jeu. Le cube est mis en jeu à chaque fois par une passe entre deux joueurs. On marque un point quand on termine une suite dans la zone désirée en plaquant le cube au sol. Le nombre de

suites de symboles est prodigieux. On retrouve toutefois des noms de suites du genre « chant de l'oiseau au seuil du foyer » (dans l'ordre : le chant, l'oiseau et enfin la demeure ancestrale) ou « longue vie merveilleuse dans l'empire de la montagne bleue » (dans l'ordre les parques, deux symboles bleus, l'empire terrestre, deux symboles bleus et la montagne).

En voici une petite liste, avec le nombre de points rapportés :

Nom	Suite	Pts
Suites unitaires		
l'oiseau	oiseau	1
le champ	champs	1
la foudre	foudre	1
la rivière	rivière	1
la montagne	montagne	1
le poisson	poisson	1
le sacrifice	sacrifice	3
la prière	prière	2
le chant	chant	2
l'offrande	offrande	2
le moine	moine	2
la théologie	théologie	3
l'orbe divin	orbe	4
l'empire terrestre	empire	4
les parques	parques	3
le néant	néant	3
le destin supérieur	destin	4
la demeure ancestrale	demeure	4
Suites multiples		
la beauté terrestre	champ - montagne	5
l'oiseau pêcheur	oiseau - rivière	5
la famine	foudre - champ	4
le moine chantant	moine - chant	8
le sacrifice sacré	sacrifice - théologie	15
la prière funèbre	prière - sacrifice	10
le destin du monde	destin - empire	16
le déshonneur familial	néant - demeure	14
la voie des ancêtres	destin - demeure	20
Suites extraordinaires		
le chant de l'oiseau au seuil du foyer	chant - oiseau - demeure	25
la longue vie merveilleuse dans l'empire de la montagne bleue	parques - 2 symboles bleus - empire - 2 symboles bleus - montagne	162
le retour de la mâne précieuse	orbe - poisson - sacrifice	28
les six pénitences	prière - offrande - chant - théologie - moine - sacrifice	84
les deux malheurs du paysan	champ - foudre - poisson - néant	24
la vocation divine du cultivateur affamé	néant - champ - prière - destin - moine - parques	30
l'éblouissante écarlate éclatée	poisson - foudre - théologie - sacrifice - orbe - néant	34
les paix célestes	prière - orbe - chant - destin - moine - demeure - théologie	147
les louanges du voyageur	chant - orbe - rivière - montagne	32
le vert destin d'une famille écoutant Mère Nature	destin - demeure - chant - rivière - oiseau - offrande	88
le petit serpent de flammes	foudre - montagne - théologie - sacrifice	35
les sept sommets terrestres	montagne - montagne - montagne - montagne - montagne - montagne - montagne - empire	92
l'ultime création divine	oiseau - champ - foudre - rivière - montagne - poisson - demeure - destin - néant - parques - empire - orbe	336

Arbitrage

La partie est surveillée par trois arbitres : le majeur, le mineur et le fou. Ils sont tous les trois présents sur le terrain et font partie de celui-ci. Même si ces trois arbitres peuvent intervenir sur le jeu à tout moment, ils ont chacun une spécialité traditionnelle. Le majeur est l'arbitre chargé de vérifier le déroulement du jeu (passes légales, coups...), le mineur a pour tâche de vérifier si les suites de joueurs sont légales et le fou doit lui vérifier les suites de symboles, il est de plus l'arbitre de touche.

Coulisses

Malgré leur complexité, les règles sont connues de presque tous les peuples de l'AG et le grand plaisir des spectateurs est de faire des pronostics sur les symboles qu'une équipe devrait chercher à conquérir en fonction de ceux déjà obtenus et des obstacles que constituent les joueurs adverses. Les coaches font de même et il n'est pas rare de voir trois joueurs en charger un, histoire de mettre fin à une série un peu trop dangereuse. En effet, un match mal parti peut se récupérer en fin de troisième manche par une habile (mais périlleuse) stratégie. Vu que l'on connaît la fin des séries de joueurs et la fin des séries de symboles, on peut donc prédire les mouvements adverses. Mais les combinaisons sont si nombreuses que certaines équipes dépoussièrent des suites peu connues pour surprendre l'adversaire. Certaines se sont même fait une spécialité de sembler perdre, pour en fin de jeu réussir des séries très rares et donc très payantes, déchaînant l'enthousiasme des spectateurs.

La « longue vie merveilleuse dans l'empire de la montagne bleue » est un bon exemple puisque les points engrangés permirent à l'équipe qui la ressorti, lors de la dernière saison, de finir avec le double des points de son adversaire sans avoir à marquer une seule autre série.

Histoire, ligues et à cotés

Notons que le cube est le seul sport à ne pas faire l'objet de paris, sans doute à cause de sa lointaine tradition religieuse et divinatoire. A l'origine, en effet (il y a des milliers d'années), toutes les successions de symboles étaient analysées par des prêtres qui en tiraient de nombreux enseignements. On voit encore facilement derrière le jeu, les symboles religieux qui gouvernèrent la création du jeu. Et une partie de cet usage perdure puisque qu'à chaque match un poète renommé transforme, selon un code poétique ancestral, toutes les

actions symboliques du jeu en un texte à double ou triple sens, qu'on appelle un *questos*.

Il existe un championnat, organisé en saisons qui comportent plusieurs échelles : locale (pour les matches opposant des villes d'un même continent), planétaire (on passe à la planète), conférence (un district de l'AG) et universelle (pour la ligue opposant les grands champions dans toute l'AG).

Chaque équipe appartient à une division avec la possibilité de changer de division en fin de saison. Voici quelques noms de ligues que l'on peut trouver dans l'AG :

- ▲ Humble Association de Cube d'Hysteria l'Eternelle (Hysteria l'éternelle est une ville continent de la planète Elmirina Raster, planète théocratique)
- ▲ Un exemple de ligue planétaire : Cube's Association for Sinners from Primus Elmirina Raster
- ▲ Un exemple de ligue de conférence : Cube's Association for System of Elmirina
- ▲ La ligue universelle : Fervente Réunion Interplanétaire de Cube (c'était pour garder un petit cote religieux)

(Bon, ces noms sont le fruit d'une intense réflexion - quelques secondes quoi : o))

« Voilà, notre émission se termine, rendez-vous la prochaine fois pour la Varle »

4.4.2 Le tamdann

On peut rapprocher le tamdann de la pelote basque, dans la mesure où deux équipes font rebondir une balle sur un mur. L'analogie s'arrête là. Face au mur, le terrain est divisé en cases ; un joueur ne peut sortir de sa case pour bondir dans une autre que s'il frappe la balle à l'aide de sa raquette de bois (« tammer ») et la renvoie dans un cercle blanc peint sur le mur, ou si son voisin réussit cette manœuvre et change de case. Mais ... les joueurs qui ont bougé sont mis « out » (et reviennent à leur place de départ) dans divers cas de figure. Le plus simple est que la balle rebondisse sur le mur hors du cercle blanc, de 3 m de diamètre, qui est la zone autorisée (le dann). Un autre cas : qu'un joueur saute dans une case, pensant que son occupant va la libérer, ce qui finalement n'est pas le cas (par exemple le « tammeur » estime que la balle va manquer le dann et ne saute pas) ; car il est interdit d'être deux dans une case. Une autre faute est donc que deux joueurs sautent en même temps dans la case laissée libre par le tammeur. Pour éviter les incertitudes, les cases sont séparées par des murets de brique de 30cm de haut.

N'importe quel joueur peut rattraper la balle, mais si aucun ne la renvoie, il y a faute et le ou les joueurs le plus près du mur sont renvoyés au départ.

En effet, les joueurs de chaque équipe entrent un par un par l'angle du damier le plus éloigné du mur et doivent ressortir par l'angle diamétralement opposé. L'équipe qui a fait ressortir la première tous ses joueurs a gagné la manche.

Ce jeu, fait de sauts synchronisés, de coups de raquette, de cris et d'ordres brefs, entrecoupés des incessants coups de sifflet des arbitres, est à la fois très chorégraphique et stressant. Il se déroule aussi en trois manches.

Malgré une certaine violence (les joueurs sont casqués pour se protéger des coups de raquette), la plupart des équipes sont mixtes.

4.4.3 La varle

C'est le plus simple des sports de l'AG. Les règles sont assez proches du handball, mais le terrain est aux dimensions d'un terrain de foot. Il faut mettre dans le but adverse, après un jeu de passes, une sorte de freezbee percé de trous (le varilet), auquel les joueurs savent faire accomplir des trajectoires vicieuses se jouant du vent. Moins populaire que le cube car moins prestigieux, le jeu de varie est bien plus pratiqué dans la mesure où le matériel nécessaire est plus simple.

4.4.4 Les autres

Parmi les dizaines d'autres jeux, relativement moins répandus, c'est-à-dire limités à quelques milliers de mondes, signalons la hussade. Spécifique à l'amas d'Alastor, ce jeu consiste à aller dans le camp adverse dévêtir d'un geste leste la mascotte de l'autre équipe, une jeune fille théoriquement vierge. Les participants y parviennent en courant sur des galeries, au-dessus de réservoirs d'eau, où les adversaires tentent de se faire chuter réciproquement en se heurtant (une partie des joueurs se balance à cet effet sur des trapèzes au-dessus des galeries). Pour plus de détails, se renseigner auprès des excellents ouvrages de M. Jack Vance.

4.5 Les sports individuels

Du fait des grandes différences morphologiques entre les diverses ethnies de l'AG, les performances ne sont pas comparables, ce qui diminue l'intérêt général pour les sports individuels. Ceux-ci gardent beaucoup de passionnés, mais uniquement au niveau planétaire. Quelques sports émergent tout de même, lorsque le

matériel gomme les différences et que tout se joue sur le talent, la finesse et la ténacité des concurrents.

4.5.1 Le ski

Il est très couramment pratiqué, parfois de manière peu orthodoxe, sur neige, sable, hydrogène liquide, lave, huile, billes ...

4.5.2 La voile

C'est également une attraction sportive très prisée, qu'elle soit marine ou sur neige, sur sable, ou encore dans les cratères vitrifiés des guerres de la 1^{ère} AG ; qu'elle soit ultramoderne ou sur de très primitifs esquifs, ou même qu'il s'agisse de voiles solaires se hâtant avec lenteur autour de trois astéroïdes ...

4.5.3 Le shaxzar

Du nom d'un fauve de Salynaa 1V, est le surnom donné à de petits chasseurs, réformés par la Garde galactique et rachetés par des amoureux du frisson spatial. Par extension, le shaxzar est devenu le nom du sport auquel ils s'adonnent et qui n'a rien d'innocent.

Les courses se déroulent au milieu de champs d'astéroïdes, de préférence sur des anneaux de planètes, ce qui donne déjà un décor toujours apprécié. Les chasseurs doivent faire un certain nombre de tours autour de trois ou quatre balises et le premier à franchir la balise d'arrivée gagne. Pour les participants, tout le sel est dans le fait que les shaxzars se tirent dessus. Des écrans de protection spéciaux encaissent les coups, mais émettent à chaque décharge reçue une vive lumière.

Un chasseur a cinq « vies » ; s'il les perd, il est éliminé.

Les pilotes poussent les machines au-delà des capacités des compensateurs gravifiques et encaissent donc des G dans les virages, comme dans nos premiers chasseurs à réaction. Souvent aussi, ils « boostent » les moteurs avec l'énergie des écrans et sont violemment secoués ou déportés lorsqu'ils sont touchés par un tir...

L'intérêt porté à ces courses est relativement morbide, car les accidents sont fréquents et spectaculaires : choc entre deux engins, surtout près des balises, rencontre fortuite d'un astéroïde... Mais l'intérêt du public engendre une demande des chaînes de trividéo qui sponsorisent volontiers ces courses, offrant des prix en espèces très importants. Un moyen pour un bon pilote dans la dèche de se refaire une santé.

4.6 Jeux

4.6.1 Les jeux en réalité virtuelle

Sont assez courants, quoique certaines planètes les considèrent avec mépris. Parfois, le jeu se déroule dans une salle close, à un ou plusieurs joueurs. Mais la forme la plus populaire est le « duel sur le ring central ». Deux joueurs enfilent un simple casque léger pour les quatre sens principaux, le toucher et la sensation de poids étant créés par micro-champs de force modulaires depuis le plafond. Le jeu se déroule sur une aire dégagée, le ring, au milieu du bar ou de la boîte de nuit. Ainsi, les autres consommateurs peuvent au choix « croire » à l'univers simulé en suivant l'action sur les vidéholos, ou rire des attitudes grotesques des joueurs se contorsionnant au milieu du ring.

4.6.2 Les consoles de jeux holographiques

Ils sont très répandus. Les consoles satisfont mieux les consommateurs des bars qui, légèrement paranoïaques, refusent de mettre un casque de réalité virtuelle pour pratiquer divers jeux d'adresse « à risque » : transpositions des jeux de cube, de tamdann ou des courses de shaxzars, ...

4.6.3 Des jeux classiques

Avec des cartes, des jetons, des pions, comme le malakys (sorte de tarot) ou l'aranka (proche du mah-jong) ont en fait beaucoup plus de succès que les jeux technologiques. Tout est dans la psychologie, l'observation des adversaires. On joue souvent de l'argent à l'aranka, jamais à un jeu sur console vidéholo.

4.7 Nourriture

Comme on s'en doute, la palette des cuisines de l'AG réserve toujours des surprises gustatives au gourmand curieux, même après des décennies passées à visiter tous les recoins des galaxies.

A l'inverse, le moindre voyage peut devenir un cauchemar pour les gens à l'estomac difficile. Ceux-là rendent grâce au cuisinier inconnu qui, il y a des milliers d'années, inventa la pofitte. Sorte de galette à base de soungho, une céréale quasi universelle, mélangée à diverses herbes et à une gelée tirée d'une algue, la pofitte change de goût selon la cuisson : crue, elle est fruitée et parfumée ; mi-cuite, elle devient assez fade ; bien cuite, elle prend un goût de viande et quasi carbonisée, elle croustille et dégage un arôme fort, un peu amer, qu'on peut accompagner de sel ou de sucre. Bref, c'est un standard de toutes les cantines et autres

snacks de l'univers. « Il raterait une pofitte » est une insulte vraiment très, très, méprisante.

4.8 A bord des vaisseaux

Modes et coutumes

Malgré le nouvel essor donné par la 3^{ème} AG, les « spaciens » (ceux qui voyagent fréquemment à travers l'espace) sont une minorité par rapport aux « mondiens », qui restent toute leur vie sur la même planète, la même station spatiale. De ce fait, informations et coutumes circulent finalement assez peu d'un monde à l'autre. Et sauf si une autorité centrale décide de répandre un usage ou un équipement à travers toutes les planètes dépendant de lui, des mondes entiers restent dans l'ignorance d'un progrès ou d'une coutume bénéfique de leur plus proche voisin.

Vêtements

Chez les spaciens ou ceux qui les fréquentent, la tenue vestimentaire oscille entre le désir d'affirmer son origine, de conserver son identité et la peur de passer pour un primitif sorti de sa tanière. Le style spacien, si l'on peut dire, traduit ceci par des pièces de vêtement et des coupes typiques des mondes d'origine de chacun, mais réalisées dans les matériaux utilisés en principe pour les tenues des techniciens des vaisseaux, des matières résistantes et isolantes qui coûtent les yeux de la tête. Les spaciens sont donc des gens souvent fauchés, habillés de façons très variées, mais très conservateurs vis-à-vis de leurs tenues.

Triche-patrons

Ce sobriquet bizarre désigne les hommes d'affaires qui ont installé leur bureau dans un vaisseau spatial. En effet, après une période où les voyages étaient à la mode, ce qui avait rendu optimistes les fabricants de vaisseaux et les compagnies de croisières, la frénésie de tourisme a bien baissé depuis un siècle. Certains paquebots se sont donc reconvertis : ils sillonnent des routes commerciales, relient des mondes à forte activité économique et louent leurs cabines surnuméraires (ils ont tout de même des passagers) à l'année à des voyageurs de commerce. La formule arrange tout le monde et est entrée dans les mœurs.

4.9 Identités

Noms

Les noms des gens prennent des formes très surprenantes selon leur culture ou leurs convictions.

Cela peut être :

- ▲ Un matricule ;
- ▲ Un prénom + (enfant de...) + un ou deux noms de famille ;
- ▲ Un nom personnel + un nom de tribu ;
- ▲ Un prénom + (sujet de...) + le nom du souverain ;
- ▲ Un nom public + un nom privé + un nom secret ;
- ▲ Un nom comme ci-dessus + numéro ou nom de planète (Sol 3), ou de région ;
- ▲ Un surnom + un nom de métier ;
- ▲ Pas de nom personnel, mais un nom d'espèce ; Un surnom imagé en spacien courant + un diminutif ; Etc. ...

4.10 Moralité

4.10.1 Civisme

La ligne générale qui régit les lois de l'AG et les actes et projets des Médiates vise à donner un sens à la vie de chacun.

Liberté, dignité, soins, espoirs de succès matériel et/ou moral, propriété ou partage consenti, contacts, découvertes, valorisation, sont les maîtres mots des discours de fond. Cette image très morale n'est toutefois pas celle qui est transmise aux citoyens des galaxies. Volontairement d'une part : dans un univers parfois très dur, il est mauvais pour les autorités de passer pour de doux naïfs. Involontairement d'autre part : l'AG lance des réformes ou des projets à long terme qui semblent au premier abord néfastes aux yeux des populations, sensation qui persiste parfois même quand les choses ont repris un visage souriant, une fois le projet arrivé à maturité. Ajoutons à cela les cas où effectivement l'AG doit faire intervenir la Garde galactique pour faire appliquer ses décisions et on aura une idée de la surprise des délégués lors de leur première audience à l'AG. Ils s'attendent à argumenter avec des croquemitaines et tombent le plus souvent sur de bienveillants personnages juste un peu pontifiants ...

Un médiate nommé Philibert de Francheville, ancien Mega et originaire d'une planète « extérieure en développement » que nous connaissons bien, a d'ailleurs fait adopter par l'AG, il y a un peu plus d'un

siècle, un texte qui depuis fait référence et que nous vous livrons plus bas (voire les droits universels).

4.10.2 Indécences

Les notions de décence sont infiniment variables d'un système à l'autre.

Les zones franches, les astroports constituent des zones de tolérance maximale, où tout le monde se côtoie sans trop se faire de remarques. Pour le reste, c'est selon. A bord des vaisseaux, surtout des paquebots de croisière, il existe une normalisation des aspects extérieurs. Tacitement, on n'exhibe pas ses différences morphologiques, sauf s'il s'agit de récepteurs indispensables. De même, le voyageur cherchera à ne pas éveiller les convoitises.

4.10.3 Hauts lieux

Malgré l'étendue vertigineuse de l'AG, ou peut-être à cause d'elle justement, il existe une trentaine de planètes que tout le monde connaît. On en parle, on s'intéresse à leur sort si quelque événement particulier les trouble. Les histoires drôles qu'on raconte à la fin du repas ont pour cadre l'une ou l'autre, de même que nombre de fictions de vidéoholo et de romans. Beaucoup en parlent comme s'ils y étaient allés, inventant ce qu'ils ignorent (c'est-à-dire beaucoup) et rajoutant ce qu'ils rêvent.

4.10.4 Information

Sur chaque planète de NT3 ou plus, on trouve, près des lieux touristiques ou commerçants des bornes payantes qui donnent diverses informations de base : chronologie locale, histoire générale, plans. On peut aussi y apprendre les principaux usages à respecter, ou les tarifs des modes de transports et autres détails importants pour les indigènes. La qualité des informations dépend du développement « touristique » de la contrée. Sur les planètes totalitaires, les bornes servent surtout à espionner les déplacements des voyageurs.

4.10.5 Les droits universels

L'introduction de ces textes est relativement récente et fut obtenue par un Médiate pugnace, originaire d'une planète extérieure en développement et nommé Philibert de Francheville.

Depuis, les Hauts-Médiates essayent de le respecter et le faire respecter, avec quelques difficultés parfois.

Article I

Les êtres de la Galaxie, à base carbone, ammoniacale ou autres, à fonctionnement biologique ou bionique, naissent ou se clonent et demeurent jusqu'à leur dysfonctionnement final, libres et égaux en droits ; les distinctions sociales ne peuvent être fondées que sur l'utilité commune.

Article II

Le but de toute association politique de la Galaxie est la conservation des droits naturels et imprescriptibles de tous les représentants des espèces naturelles ou synthétiques : ces droits sont la liberté, la propriété, la sûreté et la résistance à l'oppression.

Article III

Le principe de toute souveraineté réside essentiellement dans les gouvernements mondiaux des planètes telluriques, synthétiques ou terra formées ; nul corps, nul individu, nul programme, ne peut exercer d'autorité qui n'en émane expressément.

Article IV

La liberté consiste à pouvoir faire tout ce qui ne nuit pas à autrui. Ainsi, l'exercice des droits naturels de chaque être n'a de bornes que celles qui assurent aux autres membres de la société la jouissance de ces mêmes droits. Ces bornes ne peuvent être déterminées que par la loi.

Article V

La loi n'a le droit de défendre que les actions nuisibles à la société. Tout ce qui n'est pas défendu par la loi ne peut être empêché et nul ne peut être contraint à faire ce qu'elle n'ordonne pas.

Article VI

La loi est l'expression de la volonté générale ; tous les citoyens ont droit de recourir personnellement ou par leurs représentants, à sa formation ; elle doit être la même pour tous, soit qu'elle protège, soit qu'elle punisse. Tous les citoyens d'un habitat, étant égaux à ses yeux, sont également admissibles à toutes dignités, places et emplois locaux, selon leur capacité et sans autres distinctions que celles de leurs vertus et de leurs talents.

Article VII

Nul être ne peut être accusé, arrêté, interrompu, ni détenu que dans les cas déterminés par la loi et selon les formes qu'elle a prescrites. Ceux qui sollicitent, expédient, exécutent ou font exécuter des ordres arbitraires doivent être punis ; mais tout citoyen appelé ou saisi en vertu de la loi doit obéir à l'instant ; il se rend coupable par la résistance.

Article VIII

La loi ne doit établir que des peines strictement et évidemment nécessaires et nul ne peut être puni qu'en vertu d'une loi établie et promulguée antérieurement au délit et légalement appliquée.

Article IX

Tout être étant présumé innocent jusqu'à ce qu'il ait été déclaré coupable, s'il est jugé indispensable de l'arrêter ou de l'interrompre, toute rigueur qui ne serait pas nécessaire pour s'assurer de sa personne doit être sévèrement réprimée par la loi.

Article X

Nul ne doit être inquiété pour ses opinions, même religieuses, programmes ou sous-programmes, pourvu que leur manifestation ne trouble pas l'ordre public établi par la loi.

Article XI

La libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux des êtres de la Galaxie ; tout citoyen de la Galaxie peut donc parler, écrire, programmer, imprimer, émettre librement, sauf à répondre de l'abus de cette liberté dans les cas déterminés par la loi.

Article XII

La garantie des droits des êtres et du citoyen de la Galaxie nécessite une force publique ; cette force est donc instituée pour l'avantage de tous et non pour l'utilité particulière de ceux à qui elle est confiée. Les Messagers Galactiques font partie de cette force d'équité, dans les univers entiers ou fractals, sur tout le continuum du temps.

Article XIII

Pour l'entretien de la force publique et pour les dépenses de l'administration, une contribution

commune est indispensable. Elle doit être également répartie entre tous les citoyens de la Galaxie en raison de leurs facultés.

Article XIV

Les citoyens galactiques ont le droit de constater par eux-mêmes ou par leurs représentants, la nécessité de la contribution publique, de la consentir librement, d'en suivre l'emploi et d'en déterminer la quotité, l'assiette, le recouvrement et la durée.

Article XV

La société a le droit de demander compte à tout agent public de son administration.

Article XVI

Toute société dans laquelle la garantie des droits n'est pas assurée, ni la séparation des pouvoirs déterminée, n'a point de constitution.

Article XVII

La propriété étant un droit inviolable et sacré, nul ne peut en être privé, si ce n'est lorsque la nécessité publique, légalement constatée l'exige évidemment, et sous condition d'une juste et préalable indemnité.

Ch. 5 - Les planètes de l'AG

L'assemblée galactique comporte beaucoup d'entités qui ne sont pas uniquement des planètes.

Cependant, les planètes renferment la majorité des êtres qui la compose.

Avant d'approcher une planète, l'astropilote pense en général à consulter l'ordinateur de bord pour en avoir la fiche signalétique.

Avec parfois un frisson d'angoisse en voyant que la date de la dernière mise à jour remonte à l'époque où il jouait aux billes...

Au cours de leurs missions les Megas seront envoyés parfois dans des univers parallèles mais aussi souvent sur des planètes de notre univers. Et même s'ils y vont par des chemins personnels et plus rapides que les plus rapides vaisseaux triche-lumière, il est tout de même bon qu'ils connaissent les critères de description de planète utilisés par les astronautes et les écologistes. Car une chose qui surprend toute sa vie le voyageur spatial le plus frénétique, c'est le contraste entre les mondes les plus évolués à leur apogée et les planètes les plus primitives, ainsi que la richesse de la palette des civilisations entre les deux extrêmes.

Les planètes sont caractérisées par toutes sortes de facteurs, dont seule une partie intéresse les Megas. Lors des départs en mission, les caractéristiques des planètes qu'il est prévu de visiter sont données aux Megas en unités terriennes :

Détail des critères

- ▲ Gravité : elle est exprimée en G par rapport à la gravité terrestre, qui vaut donc 1G. Si vous pesez 60 kg sur Terre, vous en pèserez 90 sur une planète à 1,5 G et seulement 10 sur la Lune, à 1/6 G.
- ▲ Attention, l'inertie reste constante.
- ▲ Taille : diamètre de la planète (ou longueur maxi pour les gros astéroïdes aménagés).
- ▲ Fréquence de rotation : durée d'une journée complète en heures terrestres.
- ▲ Fréquence de rotation solaire : durée de l'année en jours locaux.
- ▲ Inclinaison sur l'axe : plus l'axe est incliné, plus une zone connaît de saisons tranchées froides et chaudes.
- ▲ Atmosphère : l'atmosphère est décrite par analogie avec les conditions idéales pour certaines ethnies ou

par analyse complète des gaz. Sans atmosphère, la planète n'est couverte que de cailloux, éventuellement de glace. Sur les planètes éloignées de toute étoile, donc sans chaleur, attention aux plaques d'hydrogène solidifié, qui entrent en ébullition au moindre contact d'un scaphandre. S'il y a atmosphère, la planète sera plus ou moins couverte de nuages. Atmosphère ne veut pas forcément dire respirable : les vents de méthane à 700 km/h sont décommandés pour les bronches. Enfin, même si l'air est respirable, de petites différences peuvent avoir des conséquences : trop d'oxygène énerve ou rend euphorique ; trop de gaz carbonique cause des maux de tête, des vomissements.

- ▲ Epaisseur de l'atmosphère : utile à connaître si elle est opaque ou violemment agitée ou si elle ne dépasse pas quelques centaines de mètres d'altitude.
- ▲ Plage de températures : donnée en degrés, pour trois zones : polaire, médiane, équatoriale ; pour trois saisons (hiver, équinoxes, été) ; et pour les périodes diurnes et nocturnes.
- ▲ Plage de vitesses des vents : donnée en km/h, valeur en surface des vents moyens, des tempêtes violentes, des cyclones ; valeurs des vents d'altitude.
- ▲ Types d'océans : nature du liquide, profondeur moyenne, profondeur maxi des fosses abyssales. Parts d'océan et de terres émergées : en pourcentage de la surface de la planète (la plupart des vaisseaux sont capables de le détecter avec leurs sensors).
- ▲ Présence de vie : indique la présence ou l'absence de quelque type d'organisme vivant que ce soit.

Présence de vie organisée

- ▲ Statut de la planète : extérieure, rattachée, appartenant à un groupe de planètes, un empire.
- ▲ Niveau d'accès : planète ouverte, accès limité au spatioport unique, accès interdit sauf cas de détresse, accès strictement interdit.
- ▲ Population totale : le chiffre donne le total, toutes ethnies et éventuellement races confondues.
- ▲ Parts sédentaires/nomades : cette indication est parfois utile : il ne sert à rien de chercher les villes sur une planète ou 100% de la population est nomade. Cet indicateur précise parfois les zones particulières

de population : côtière, sous-marine, exclusivement en altitude, etc.

- ▲ Niveau d'organisation sociale : le niveau indiqué est le niveau maxi. Il peut y avoir deux niveaux (avec un pourcentage) lorsqu'une minorité est à un niveau, et le reste de la planète à un autre.
- ▲ Types de gouvernement : aux catégories précédentes se superposent divers types de gouvernement : monarchie, théocratie, oligarchie, démocratie, anarchie, dictature, empire, fédération.
- ▲ Niveau technologique : on indique souvent deux NT différents : celui qui peut être réparé, et celui qui peut être fabriqué (en général un niveau au-dessous).
- ▲ Zones de paix et de crise : les zones sont signalées avec des indications variables : zone calme, zone à attentat possible, zone de conflit imminent, à circulation périlleuse, zone de conflit limité, d'escarmouche, zone de conflit généralisé à armes lourdes, zone pacifiée sous contrôle de l'armée locale, sous contrôle de la Garde galactique, sous contrôle de la FRAG, zone laissée sans contrôle, à fort ou à faible danger.

Les voyageurs de l'espace doivent être prudents lorsqu'ils abordent une planète qu'ils ne connaissent pas. Une bévée, le non-respect d'un couloir balisé, l'atterrissage en zone interdite sont autant de pièges qui peuvent coûter la perte du vaisseau ou des années de captivité.

Les petits vaisseaux ne disposant pas de la propulsion triche-lumière (ou d'un pilote sachant s'y repérer) voyagent alors entre systèmes éloignés à bord d'un « ferry » intergalactique, d'où ils s'éjectent à l'escale (qui a toujours lieu en orbite).

5.1 Codification planétaire

Il est assez indispensable d'avoir un astro dans le groupe (ou son nanordi personnel) pour comprendre un peu les indications données sur une planète. En effet, si les infos que peut donner le major qui confie la mission sont prédigérées pour des agents originaires de la Terre, celles qu'on obtient en général auprès des instances de l'AG sont assez cryptiques, pour plusieurs raisons :

- ▲ Les mathématiques de l'AG fonctionnent en base 12 (duodécimal). C'est-à-dire qu'il y a douze chiffres

avec le zéro. En spacien standard, la succession « 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 » s'écrit « 8, 9, A, B, 10, 11, 12 » ; et donc « 3B » signifie « trois douzaines et onze unités », c'est-à-dire 47 équivalent en décimal.

- ▲ Les références de respirabilité des atmosphères sont données par rapport à des ethnies et races (en l'occurrence celles des premiers explorateurs de la 1^{ère} AG) bien connues des bourlingueurs de l'espace et... des Megas ayant choisi astro ou écosophe. Pour les autres, savoir que l'atmosphère est idéale pour les Oovars, légèrement trop oxive pour les Doonts et pas assez acide pour les Shezarakes, n'avance pas à grand-chose, du moins à rien de suffisamment précis pour s'engager sans risque !

5.2 Astro Ports

Les astroports orbitaux équipent surtout les planètes à trafic important. Ils sont séparés en zones passagers et zones de fret. Les plus anciens en service sont de type fermé (les vaisseaux entrent à l'intérieur de hangars). Les plus récents sont de type ouvert, l'atmosphère étant retenue par des écrans qui filtrent le rayonnement cosmique. Sur certains mondes très touristiques, l'astroport recèle de véritables parcs d'activité avec jardins et commerces.

Les astroports de surface sont très divers : s'il existe un astroport orbital, une bonne partie de celui de surface est consacrée aux barges qui font la navette sol / espace.

Les astroports nationaux, c'est-à-dire situés sur le territoire d'un Etat, sont soumis aux lois et règlements de cet Etat. Des astroports neutres existent parfois, soit sur des zones franches, soit dans des régions non rattachées à un état, en pleine mer par exemple. Sur tous les astroports, hormis les plus petits, une zone est réservée aux appareils de la Garde galactique.

- ▲ Capacité d'accueil : ce critère indique le « type » maximum (qui correspond à la taille) des vaisseaux que l'astroport est capable d'accueillir et le nombre de places disponibles au sol pour chaque type.
- ▲ Capacité de logistique : les réparations et modifications que l'astroport peut fournir sont en général en accord avec le type de vaisseaux qu'il accueille, le plus important est souvent de savoir s'il dispose de moyens pour les triche-lumière ou non, s'il dispose de moteurs de rechange ou s'il se contente de retaper avec des pièces d'occasion. De

la capacité logistique dépend aussi la rapidité des opérations.

5.3 Classification NT, OS, SP

Les fiches de planète fournies aux astro (et aux Megas) mentionnent des NT, OS et autres SP. En voici le sens.

5.3.1 Niveau Techno (NT)

- ▲ NT 0 : Age préhistorique. Pas de métal, quelques objets en os, pierre, coquillage.
- ▲ NT 1 : Age prototechnique. Bronze ou fer, premières techniques (moulin, métier à tisser, clepsydre, etc.). Antiquité ou Moyen-Age.
- ▲ NT 2 : Age des lumières. Découvertes scientifiques « de base », énergie artificielle (vapeur, premières piles électriques), mécanique de précision (horlogerie, instruments de mesure précis), armes à feu.
- ▲ NT 3 : Age industriel. Véhicules à moteur, début d'électronique (à lampe), télégraphe, radio, objets en série, vaccination.
- ▲ NT 4 : Age interplanétaire. La technique permet d'explorer les planètes du système. Microélectronique, radar, fission nucléaire, laser, antibiotiques et réseau informatique mondial.
- ▲ NT 5 : Age interstellaire. Cryogénisation, clonage, véhicule antigravité, androïde.
- ▲ NT 6 : Age intergalactique. Triche-lumière (triche-radio), transmetteurs de matière, longévité et régénération.

5.3.2 Organisation Sociale (OS)

- ▲ OS 0 : Groupe d'individus, vie sauvage. Pas de hiérarchie, sauf parfois l'influence d'un individu charismatique.
- ▲ OS 1 : Tribu. Petits groupes organisés et solidaires. Les fonctions principales sont tenues par des individus ou groupes : sorcier, prêtre, sage-femme, conseil des sages, chasseurs, etc.
- ▲ OS 2 : Village fixé, culture. Qn voit apparaître les notions d'administration, de projets à long terme, de métiers.
- ▲ OS 3 : Province. Une province réunit plusieurs villes, en général parlant le même dialecte. Elle possède administration, armée et parfois colonie.
- ▲ OS 4 : Pays, royaume, union de provinces, fédération d'Etats... C'est la palette des Etats de notre Terre actuelle.

- ▲ OS 5 : Union de la totalité des Etats, gouvernement planétaire.
- ▲ OS 6 : Fédération de planètes, empire galactique.

5.3.3 Système Politique (SP)

- ▲ Monocratie : pouvoir d'un chef.
- ▲ Monarchie : pouvoir d'un roi, à caractère divin ou non, symbole du groupe.
- ▲ Théocratie : pouvoir des prêtres au nom d'une divinité.
- ▲ Oligarchie : pouvoir d'une ou plusieurs familles.
- ▲ Démocratie : pouvoir du peuple ou de ses représentants.
- ▲ Anarchie : pas de gouvernement, consultations réciproques.
- ▲ Dictature : pouvoir absolu et autoritaire, d'un individu ou d'un groupe.
- ▲ Empire : gouvernement d'un territoire étendant son autorité à d'autres territoires.
- ▲ Fédération : autorité, sur un ensemble de territoires, de représentants de ces territoires.

Les cités notables

Des commentaires sur l'organisation et l'urbanisme des principales cités accompagnent parfois la fiche signalétique de la planète. Ils ne sont pas systématiques. Ce ne sont plus des valeurs chiffrées et des niveaux mais des rapports qui auraient plus leur place dans un guide touristique et résume les schémas d'organisation de grandes cités afin d'éviter au voyageur certaines bévues.

Les protections

Les villes susceptibles d'être menacées sont souvent entourées d'une protection adaptée à la technologie ambiante, remparts, fortifications, champ de force, selon diverses dispositions : ville entièrement à l'intérieur des remparts ; quartiers riches et administratifs à l'intérieur, quartiers pauvres à l'extérieur ; ville construite autour d'une citadelle où se réfugier ; protection surtout destinée aux forces locales et à leurs véhicules (armée ou police) ; et enfin, protections successives : fossé, puis remparts, puis citadelle, puis forteresse.

Zones urbaine

La séparation en zones peut avoir plusieurs origines. L'histoire et le développement de la ville, la tradition ou

un modèle imposé par l'Etat, les métiers, les industries, les ethnies, les classes sociales, etc. Voici quelques cas de figure :

- ▲ Quartiers réunissant certains métiers ou corporations ; tanneurs le long d'une rivière, quartier des marchands d'étoffe, des entrepôts...
- ▲ Vieux quartiers, quartiers modernes. Le vieux peut être au centre et le moderne rayonnant autour ou le vieux sur une situation géographique ayant eu un sens dans le passé (hauteur défensive) et le moderne dans la vallée plus propice aux voies de communication.
- ▲ Quartiers riches, quartiers pauvres. Les pauvres sont proches des zones industrielles, des manufactures, docks, entrepôts ou insalubres, rejetés à l'extérieur de la ville proprement dite, hors des remparts ou vers d'anciens quartiers chics dégradés. Les quartiers riches, résidentiels, sont situés soit à l'endroit offrant le décor le plus plaisant, soit autour d'édifices de haut prestige, actuel ou historique. Il existe en général un troisième pôle, lieu médian de commerce ou lieu de rencontre à la mode, quartier nouveau...
- ▲ Quartiers « nationaux ». Soit en recherchant la proximité de parents, soit par une pression délibérée des autorités, des personnes de même ethnie, même langue, même religion, se regroupent parfois et constituent un quartier. Selon l'ambiance de la société, il peut s'agir d'une simple coloration locale ou bien de véritables ghettos, mini-pays dont les limites ressemblent à des frontières.
- ▲ Quartiers administratifs. En général proches des édifices abritant les autorités de la ville. Souvent déserts le soir et peu accueillants, sauf lorsqu'il s'agit aussi de bâtiments historiques. Ville sans urbanisme. Partie d'un village, la ville s'est développée bout par bout. Aucune logique dans l'agencement des rues, les ruelles sont nombreuses et tordues. Les maisons enjambent les rues, qui ne sont parfois que d'étroits boyaux ou même un cheval ne passe pas. Sans guide, on s'y perd à coup sûr.
- ▲ Ville urbanisée. Dessinée à l'équerre ou au « pistolet », les quartiers y sont créés du néant, en espérant que la vie voudra bien s'installer aux endroits prévus. On y trouve beaucoup de coins morts, projets avortés ou abandonnés laissant des terrains vagues, dessous de voies routières. Les zones vivantes regroupent commerces et

distractions, le reste étant plus ou moins désert sauf aux heures de pointe.

- ▲ Villes enterrées. Pour se protéger d'une menace ou simplement de conditions climatiques extrêmes, les villes s'enterrent comme de gigantesques tours inversées, faites de multiples niveaux, ayant peu ou pas du tout de contact avec l'extérieur. Circulant dans des couloirs, les véhicules y sont électriques ou équivalents. Tapis roulants et ascenseurs pullulent. L'éclairage artificiel règne et l'aération est vitale. On y trouve des parcs artificiels, des quartiers de sans-abri réfugiés dans les couloirs de service.
- ▲ Souterrains. Egouts, communications — secrètes ou non — entre bâtisses, cavernes naturelles ou failles, anciennes carrières, rivières et canaux souterrains, tuyauteries variées, catacombes, tunnels de contrebandiers, chemin de fer, parkings, caves, entrepôts, cryptes d'édifices religieux, oubliettes, vestiges de civilisations passées... le sous-sol d'une ville est en général un vrai gruyère. Des grilles, des murs, des éboulements y sont autant d'obstacles. On peut y faire de mauvaises rencontres : truands ou sociétés secrètes, rats ou autres bestioles de taille effrayante.

Conséquences pratiques Déplacements et habitat

Selon le niveau de civilisation de la planète, la façon de vivre des individus est fort différente. Ceci ressort beaucoup dans deux domaines : leur façon de se loger et leur pouvoir de voyager.

Rappelons que, dans la 3^{ème} AG, la plupart des gens restent toute leur vie sur leur planète d'origine, ne faisant que quelques excursions touristiques de temps en temps. Les voyageurs stellaires, qu'on nomme les spaciens, sont en général poussés par une motivation qui sort déjà un peu du commun : commerce interstellaire, besoin de changer d'air après quelque bêtise, goût de l'aventure, nostalgie des voyages chez d'anciens gardes galactiques, etc.

Et même dans un univers sillonné par les triche-lumière, dans des régions, pourtant ouvertes au commerce intergalactique, on trouve des autochtones incapables de vous renseigner sur une zone de plus de 100 km de rayon.

Sur les planètes « extérieures » ou « isolées », les gens bougent parfois à peine de leur village. Vous trouverez

ci-dessous deux petits tableaux donnant une idée des possibilités de confort et de voyage selon les types de développement.

Habitations selon le NT (exemple)

	NT1 antiquité	NT2 moyen âge	NT3 proto-industriel	NT4 industriel	NT5 galactique
Pauvre	rien, pièce commune d'une ferme ou des dépendances d'un château ou en ville basse.		maison de fonction 1 chambre	studio, foyer logt de fonction hôtel	cabine-hôtel conapt de fonction mobil-home
Aisé	ferme, maison 2 pièces en ville	ferme fortifiée 3 pièces en ville	pavillon 3 pièces	appt 2 à 5 pièces pavillon	conapt 2 pièces bungalow cabine astronef
Riche	grande maison + jardin terres	ferme-château + terres hôtel particulier	grand pavillon, manoir 10 pièces	hôtel particulier 5 à	conapt 3 à 6 pièces bungalow castel
Dirigeant	palais, jardin + dépendances terres ou parc	château palais dépendances terres ou parc	idem + résidence de la fonction	propriétés diverses + résidence de la fonction	

Déplacements journaliers et voyages selon NT (exemples)

	NT1	NT2	NT3	NT4	NT5
	antiquité	moyen âge	protoindustriel	industriel	galactique
Pauvre	(rare) à pied (20km/jour)	(rare) à pied, âne cale de bateau	âne malle-poste	autocar (voiture ?)	train navette orbitale
Aisé	mule	cheval (40km/jour)- navire	malle-poste calèche train paquebot	train voiture	glisseur antigrav navette orbitale
Riche	cheval - char traîneau	cheval carrosse navire (cabine)	calèche (début de l'auto)	train voiture (chauffeur) avion	glisseur Jet hyper-sonique astronef
Dirigeant	cheval palanquin	char carrosse	calèche paquebot (suite)	voiture (chauffeur +escorte) avion (privé)	glisseur blindé hyperjet astronef (privé)

Rôle de chacun dans la grande mécanique

Bien que cela ne soit pas crié sur les toits, beaucoup de lois de l'AG, certaines formes d'aide au voyage pour les défavorisés et une partie des concours commerciaux visent à faire d'individus divers des vedettes, éphémères ou durables, dans lesquelles chacun peut se reconnaître ou qui simulent le rêve...

Musique, théâtre, architecture, sports, exploration, sont autant de sujets dont on magnifie les héros au travers d'émissions mais aussi de grands rassemblements de foule ou d'expositions grandioses. Notons parmi ces disciplines l'engouement pour l'archéologie : un intérêt assez spontané et universel

des populations pour l'histoire des deux AG précédentes et leur coins d'ombre, ainsi que pour « l'avant-première » AG et ses mystères : comment l'ethnie talsanit s'est-elle donc répandue dans le cosmos avant les premières explorations de la 1^{ère} AG.

Charisme irrationnel

Tous les facteurs cités plus haut s'additionnent pour donner à un monde (ou une ville) une atmosphère indéfinissable qui la rendra attrayante pour certaines catégories de voyageurs. Ainsi, parmi toutes les planètes à vocation commerciale, celle qui propose les meilleures auberges attirera les marchands bons vivants, tandis que la moins organisée sera le havre des

escrocs, même si son confort laisse à désirer. Une planète invivable mais située à mi-distance de cinq ou six planètes minières sera le rendez-vous des mineurs de la galaxie et le siège de plusieurs grosses compagnies, abritées dans des villes souterraines qui vous sembleront peut-être étouffantes mais que les mineurs trouveront rassurantes.

5.4 Création d'une planète

Une planète n'est pas seulement ce qu'on en voit au premier abord. Ce n'est pas parce qu'on débarque dans une zone marécageuse en sortant d'un tétraèdre que toute la planète est faite de marécages.

Si des personnages doivent y évoluer longtemps, autant réfléchir un moment pour leur proposer un monde qui ait de la ressource et de la profondeur.

Conceptions d'univers

En science-fiction, il y a deux façons de faire une description : le space opéra ou la hard science. Le premier privilégie le spectaculaire et le potentiel héroïque, sans s'embarrasser de trop d'explications et de vraisemblance ; c'est la méthode utilisée le plus souvent par le cinéma. La hard science, si elle permet aussi de créer des mondes exotiques, le fait en expliquant tout, en étant le plus proche possible d'une certaine « réalité » scientifique. Indispensable si vos joueurs n'apprécient pas le délire, cette voie nécessite certaines connaissances techniques et scientifiques, ce qui n'est pas à la portée de tout le monde... Pour vous aider, voici quelques références et bonnes questions à se poser avant de créer le décor d'une aventure...

Au commencement était le Verbe...

L'emplacement de la galaxie où est situé votre monde n'influe généralement que sur sa fréquentation. Loin d'un centre actif de l'AG, elle peut être quasi ignorée (en exploration, même un vaisseau triche-lumière doit procéder par sauts de puce et peut rater des systèmes intéressants ou habités). Par contre, il peut être utile de situer cette planète par rapport au centre galactique. Plus on s'en rapproche, plus il y a une forte densité de corps célestes (planètes, étoiles, astéroïdes, poussières...). Cela signifie entre autres que des civilisations ayant un NT suffisant ont plus de facilité à rentrer en contact. La Terre, par exemple, est située plutôt à l'extérieur de notre galaxie.

Zoom avant

Réduisons maintenant l'échelle et parvenons au système solaire, c'est-à-dire une étoile entourée d'un certain nombre de planètes. Le premier élément indispensable à la vie est une source de chaleur. Dans le vide spatial, la température est proche du zéro absolu (soit -273°C), la température la plus basse que l'on puisse trouver ou atteindre. Il n'y a donc pratiquement que la proximité d'une étoile pour engendrer de la chaleur. La lumière est aussi souvent nécessaire à la vie mais pas indispensable. Elle est surtout nécessaire à la végétation pour faire la photosynthèse, qui est la base de la chaîne alimentaire (mais on peut imaginer d'autres formes de végétation ; Les champignons, par exemple, n'ont pas besoin de lumière). Certains systèmes ont des soleils jumeaux, voire plus. Dans l'espace, les objets « légers » tournent autour d'un objet « lourd ». Dans notre système solaire et dans probablement tous les cas, c'est le soleil qui est au centre et les planètes qui tournent autour, car une étoile est très massive par rapport à une planète. Imaginer une planète très massive avec un soleil en orbite n'est guère intéressant, car cette planète aurait une telle gravité que la vie y serait impossible.

Et pourtant, elle tourne !

Dans l'espace, rien n'est immobile et rien ne se déplace en ligne droite. Tous les corps célestes tournent sur eux-mêmes et autour de quelque chose : les galaxies, les étoiles, les planètes, les satellites. Un système solaire étant issu de l'explosion d'un corps très massif en rotation, toutes les planètes et satellites orbitent à peu près dans un même plan (à moins qu'un autre corps venant de l'extérieur ne soit « capturé » plus tard par l'attraction). Par convention, on appelle écliptique le plan de l'orbite de la Terre et c'est celui qui sert de référence. De même, le plan de l'équateur des planètes, des satellites et du soleil est souvent à peu près dans ce plan (sauf dans le cas d'un corps étranger). Cet « à peu près » est important : il faut définir l'inclinaison de l'axe de rotation de la planète. Si l'axe est exactement perpendiculaire à ce plan, la planète ne connaîtra presque pas de saisons. Si elle est très inclinée (plus de 30°), les saisons seront très marquées et les équinoxes très violents. L'existence des saisons apporte un climat tempéré, puisque le chaud et le froid alternent durant l'année. L'absence de saison maintien des températures similaires selon la latitude.

L'équateur sera toujours très chaud et les pôles toujours très froids.

Définissez la longueur d'un jour et d'une année, c'est-à-dire en combien de temps la planète fait un tour sur elle-même et autour du soleil. Si le jour est très long (plus de 100 heures), les jours seront très chauds et les nuits très froides, avec des événements météo très violents à l'aube et au crépuscule. Si le jour est très court, c'est que la planète tourne très vite. Elle ne sera plus sphérique mais fortement aplatie aux deux pôles (la Terre l'est légèrement) et séismes et éruptions volcaniques seront fréquentes et violents. Une planète peut tourner sur elle-même en autant de temps qu'elle tourne autour du soleil. Résultat : elle présente toujours la même face au soleil, comme la Lune avec la Terre. Il en résulte une face chaude toujours diurne et une face froide toujours nocturne, avec une frontière qui est une région annulaire tempérée passant par les pôles.

De l'eau !

Si une planète entièrement recouverte d'eau pourrait abriter la vie (après tout, c'est dans l'eau que la vie est apparue !), cela est exclu si l'eau est absente ou en proportion trop faible. Pourtant, la SF fournit des exemples de planètes arides (voir Dune). On peut le justifier en imaginant qu'il y a eu de l'eau autrefois, pour que naisse la vie et que la température s'est réchauffée progressivement, à cause d'une modification de son orbite, de l'activité de son soleil ou de la nature de l'atmosphère. La vie existante a dû s'adapter pour survivre.

Cartographie

Il faut maintenant répartir un certain nombre d'éléments sur cette planète : océans, continents, jungles, déserts, régions tempérées. Selon la logique, les régions proches de l'équateur seront plus chaudes que les régions polaires, les rayons du soleil ayant moins d'atmosphère à traverser. D'autres facteurs entrent en jeu pour la répartition des températures au sol : les courants marins chauds qui passent près des côtes réchauffent les terres loin vers l'intérieur. Ils provoquent aussi des mouvements météorologiques. Les vents sont principalement le résultat de la rotation de la planète. Mais ils sont aussi orientés par le relief et par les différences de pression atmosphérique, elles-mêmes fonction de la température. Les vents vont

toujours d'une haute pression (anticyclone : chaud) vers une basse pression (dépression : froid). Une planète présentant de grosses différences de température aura des vents violents, de même qu'une planète avec peu ou pas de relief pour arrêter les vents (comme une planète aquatique). Les courants marins sont eux-mêmes fonction des températures marines, provoquées par les différences de latitudes et les mouvements volcaniques sous-marins.

Il est évidemment plus facile de faire une planète entièrement constituée du même décor : aquatique, désertique, couverte de jungle ou de glace. Mais pourquoi se contenter d'un seul et même paysage ? Cela peut exister mais à l'image de notre bonne vieille planète bleue tellement variée, il est dommage de ne pas en imaginer d'autres. Beaucoup de films de SF présentent des planètes mono paysage, car leur réalisation coûte moins cher. En jeu de rôle, où le problème de budget n'existe pas, prenez le temps de bien faire les choses.

Placez des chaînes de montagnes, non pas au hasard mais en lignes sinueuses. L'écorce de la planète est constituée de plaques qui bougent très lentement et passent les unes sur les autres. La rencontre entre deux plaques crée des montagnes sur toute la largeur du contact ou des gouffres souvent comblés par des mers. C'est d'ailleurs là qu'ont souvent lieu les éruptions volcaniques et les séismes. Placez ensuite les grands cours d'eau, toujours d'une montagne vers la mer.

Les gens

Maintenant que vous avez dessiné vos continents, il faut y installer les populations intelligentes. Leur émergence n'a pu se faire qu'en un seul endroit, probablement assez tempéré et souvent près des volcans où les cendres fertilisent les sols. Ces peuples ont ensuite migrés au cours des millénaires, empruntant les chemins les plus faciles : en suivant les cours d'eau, en évitant les montagnes et les déserts (sauf les peuples rejetés ou isolationnistes). Imaginez les grandes inimitiés (zones de guerre à répétition au cours des âges) qui ont pu laisser des traces dans les cultures actuelles. La création des pays ou provinces est fonction du relief, des cours d'eau. Pensez aux mouvements de population récents, dus à des guerres encore dans les mémoires, des cataclysmes, des persécutions, des ruées vers l'or...

Enfin, définissez le niveau technologique atteint par les diverses populations. Ce n'est pas forcément le même partout. Et si plusieurs planètes du système sont peuplées d'êtres intelligents, il y a de bonnes chances pour qu'ils se soient rencontrés. Il se peut aussi que la population d'une planète ait émigré vers une autre.

La géopolitique

On a souvent tendance à considérer qu'une planète étrangère est dirigée par un seul gouvernement. Or, tout comme la Terre, une planète peut être constituée de pays différents : des pauvres et des riches, certains vivant en pleine technologie (maîtrisée ou dangereusement incontrôlée) et d'autres à l'âge médiéval (selon de sages coutumes millénaires, en harmonie avec leur milieu ou au contraire en décalage complet et conflictuel). En fait, si le peuple installé a des racines très anciennes, s'il est le produit de l'évolution, alors il a forcément évolué différemment selon les différents endroits de la planète, les ressources locales, le climat, la géographie et les peuplades voisines. C'est ainsi que les cultures se diversifient. Et même si un groupe possède une puissance suffisante pour étendre son gouvernement à toute la planète, il ne faut pas croire que tous les habitants de cette planète seront uniformes (résistance culturelle ou armée). Par contre, si le peuple est importé, alors il est possible qu'il y ait une certaine unité. Ainsi, les Américains forment un peuple relativement homogène mais cela n'empêche pas qu'il y ait des disparités selon les origines (peuples nordiques, méditerranéens et africains), des minorités et des différences notables d'une région à l'autre.

Respecter tout ça ?

Ni logique pure, ni fantaisie absurde, on peut imaginer quelques cas de planètes raisonnablement vraisemblables :

- ▲ Des sources chaudes au fond de l'océan ou une source radioactive, peuvent apporter suffisamment de chaleur pour que la vie se développe, bien que les radiations causent des mutations rapides et peu viables. Il existe ainsi des nuages de poussières, les nuages d'Oort, qui peuvent, soit orbiter autour d'une étoile, soit errer entre les systèmes. Ces poussières peuvent s'agglutiner en astéroïdes, qui pourraient être creux, contenant un cœur liquide et

radioactif, donc chaud et des formes de vie ambiennes pourraient y éclore.

- ▲ Une planète gazeuse pourrait contenir des formes de vie, exclusivement aériennes, à condition que l'atmosphère contienne suffisamment d'humidité.
- ▲ Une planète creuse. Le noyau constitue une sorte de soleil interne et la population vit sur la paroi intérieure. Si la planète tourne suffisamment vite, la force centrifuge permet de créer une pesanteur dirigée vers l'extérieur (ex : la BD de Valerian : Le pays sans étoiles).
- ▲ Une planète artificielle.
- ▲ Une planète errante possédant sa propre source de chaleur et de lumière (utilisation du noyau chaud, d'uranium...).
- ▲ Et pourquoi pas une planète qui serait une entité vivante et pensante ? Mais on s'égaré... Evidemment, les pouvoirs Mega permettant de se balader dans des univers parallèles, on peut aussi imaginer des mondes affranchis de certaines de nos lois physiques. Et là, seule votre imagination est au pouvoir... Sachez simplement limiter vos délires : un monde vraiment trop étrange démotiverait vos joueurs, qui ne disposeraient plus alors d'éléments de références, pour imaginer comment agir.

Quelques chiffres concernant notre bonne vieille Terre

- ▲ Gravité de surface : $9,80665 \text{ m/s}^2$ (1 G)
- ▲ Taille : 12 757 km de diamètre à l'équateur
- ▲ Masse : $5,97 \times 10^{21}$ tonnes dont 2% d'eau
- ▲ Densité : $5,52 \text{ t/m}^3$
- ▲ Période de rotation (jour sidéral) : 0,99726949 jour (23h 56min 4,084s)
- ▲ Période de révolution solaire : 365,25696 jours
- ▲ Distance Terre-soleil moyenne : 150 millions de km ou l'unité astronomique (l'orbite étant elliptique, cette distance varie sur une année)
- ▲ Inclinaison de l'axe sur l'écliptique : $23^\circ 27'$
- ▲ Composition de l'atmosphère au niveau du sol : 78% d'azote, 21 % d'oxygène, 2% de vapeur d'eau, 1% d'argon, le reste est constitué par ordre décroissant et en faibles proportions de gaz carbonique, néon, hélium, méthane, krypton, hydrogène
- ▲ Epaisseur de la couche atmosphérique : environ 1000 km, mais l'atmosphère « respirable » où ont

lieu les phénomènes météorologiques ne dépasse pas 80 km

- ▲ Température de surface : minimum -89,2°C, moyenne 15°C, maximum 56,7°C
- ▲ Océans : 71% de la surface du globe est recouverte d'eau

5.5 Description de quelques lieux de L'AG

Les villes ou planètes décrites ici présentent toutes des caractéristiques les rendant dignes de sortir de l'amas des innombrables mondes qui constituent l'AG. Leurs particularités sont de notoriété publique et tout citoyen lisant les journaux a entendu parler d'elles mais il en existe un certain nombre que seule une minorité connaît. Et, comme il se doit, les informations les plus répandues sont souvent les plus fausses.

5.5.1 Alpha8, Système Alpha8

Généralités

Le système a-8 se situe dans le troisième quadrant de la galaxie M01, sa position est dans n'importe quel bon guide galactique. Ce système est composé de 4 planètes dont trois telluriques et une gazeuse, ainsi que d'une station orbitale qui gravite sur une orbite extérieure. Ces planètes ne portent pas de nom, généralement on les désigne par leur nomenclature galactique. Ceci vient de la croyance très ancrée dans ce système que seules les entités dotées d'une âme peuvent porter un nom. L'étoile de ce système est une étoile jeune du type du soleil.

a-81

C'est la planète la plus proche de l'étoile, elle est située à environ 10 min lumière de l'étoile. Son orbite est exactement circulaire ce qui est une curiosité astronomique. Sa taille est légèrement plus petite que celle de la terre mais les terres émergées représentent 60 % de la surface de la planète. Son atmosphère est composée d'un mélange d'oxygène et d'azote parfaitement respirable, après une période d'adaptation de quelques jours.

La planète est entièrement urbanisée, la population atteint les 25 milliards de personnes soit 80 % de la population du système. La planète est divisée en 40 régions régies chacune par un système politique

propre, à la tête duquel se situe un maréchal qui représente sa région dans le conseil des maréchaux qui élit un grand maréchal supérieur qui est le représentant de la planète. La planète est arrivée à un niveau technique de type NT6. Le principal problème de la planète est la surpopulation : c'est pour résoudre ce problème qu'a été lancé il y a 20 ans le programme de terraformation de la troisième planète.

Le conseil des maréchaux : Il réunit les maréchaux de chaque région. Ces derniers se réunissent 3 fois par ans et élisent chaque année en leur sein un grand maréchal. Le conseil procède à l'affectation des ressources à chaque région, y compris les forces armées.

Le conseil a tout pouvoir en matière militaire, diplomatique et peut intervenir dans les affaires d'une région si l'intérêt de la planète est en jeu. Tous les autres domaines sont laissés au choix de la région.

DUGRAIN est maréchal depuis 10 ans et pour au moins 2 ans encore. C'est un politicien habile et retors, toujours agréable mais ne servant que ses intérêts. Il est bien placé pour devenir grand maréchal un jour.

Les régions : Diverses en tailles et en population, elles sont également hétéroclites dans leur organisation sociales. Ainsi, la région 32 est une oligarchie, alors que la région 29, dont elle est voisine, est une démocratie, la région 2 est, quant à elle, commandée par un groupe de fanatiques religieux... Malgré leurs diversités, les régions sont classées selon trois critères : la liberté des habitants, la richesse moyenne de la population et la sécurité.

Ces trois facteurs sont notés de 1 à 4, 1 étant le minimum et 4 le maximum. Ainsi, une région classée 114 est probablement une dictature ou tout l'argent part dans les dépenses militaires, ce qui assure une sécurité très poussée... Par contre, dans une région 431, les autorités laissent les gens faire leur vie sans intervenir, ce qui permet à l'argent de circuler mais également au crime de prospérer...

a-82

A 15 min lumière de l'étoile, a-82 est la première planète à avoir été colonisée. Cela s'est produit il y a 200 ans. Depuis, la planète est recouverte d'une végétation dense et variée. 40 % de la superficie d'a-82 est sous l'eau. L'intérêt de cette planète réside dans ses cultures. En effet c'est de là que vient toute la

nourriture d'a-81. D'immenses fermes parsèment le paysage et une seule partie est conservée à l'état naturel (appelée la zone sauvage). En fait, il s'agit d'un immense parc naturel où les touristes d'a-81 viennent régulièrement se ressourcer.

Les exploitations : sur a-82 elles sont nombreuses. La plupart appartiennent à des corporations de l'agro-alimentaire mais certaines sont encore la propriété des descendants des premiers colons. Ceux qui possèdent une ferme y sont farouchement attachés et disposent de droïds de combat pour se défendre contre les propositions insistantes des grandes corporations. Certaines exploitations sont situées sur l'eau, ce sont des stations de purification de l'eau et d'aquaculture. Ces installations sont toutes nouvelles et ne sont pas encore très rentables. Cependant, leur avenir est prometteur et de nombreuses corporations investissent des milliards dans leur développement.

La zone sauvage : C'est une zone d'une superficie équivalente à celle des États-Unis, qui est laissée à l'état sauvage (la zone sauvage rassemble quasiment tous les types de climats et de végétation) et où les touristes peuvent venir se ressourcer. Juridiquement, la zone sauvage dépend de la région 28. Dans les faits, c'est la garde galactique qui y assure la sécurité. Dans cette zone, la loi est beaucoup plus souple que sur a-81 et, de toute façon, personne ne pourrait assurer la sécurité sur une zone aussi vaste. Les seuls crimes qui fassent systématiquement l'objet d'une enquête sont les crimes de pollution. Ces derniers sont sévèrement réprimés et la surveillance est constante dans les zones les plus fréquentées. Dans la zone sauvage, aucune construction définitive n'est autorisée, la chasse est interdite, ce qui a pour conséquence de rendre la zone sauvage très dangereuse et d'inciter les touristes à rester dans les lieux fréquentés... En orbite se trouve un gigantesque hôtel duquel partent toutes les 5 min des barges de touristes. Dans cet hôtel tout est prévu pour assurer le confort des vacanciers, selon leurs moyens.

a-83

C'est une planète géante, entièrement gazeuse, instable, invivable. Aucune sonde n'a réussi à pénétrer les couches internes de la planète. Selon les calculs des scientifiques, la planète aurait un noyau solide, cela reste à prouver. Depuis une dizaine d'années, une société a implanté en orbite une station pour exploiter les

ressources gazeuses de la planète. Cette dernière n'est pas encore rentable mais son évolution est favorable. Un autre type de station orbitale est en orbite autour d'a-83 : les stations de recherche astrophysique. En effet, les champs électriques, magnétiques et gravitationnels de la planète sont si intenses que de nombreuses expérimentations y ont lieu. La guilde possède une station de ce type, pour tester tous ses équipements en situation extrême. C'est là que sont testées les nouvelles versions des scaphandres H. Certaines rumeurs affirment que la FRAG pratiquerait sur cette planète des tests grandeur nature sur ses soldats... Si cela venait à être vérifié, le scandale galactique qui s'en suivrait pourrait remettre en cause l'adhésion du système a-8 à l'AG.

a-84

La quatrième planète du système est située à 1h lumière de l'étoile. Sa taille est équivalente à celle de Mars. Elle est hostile : l'atmosphère est un mélange de divers gaz et l'eau liquide y est rare. Une colonie y est implantée, sous un dôme étanche. Cette colonie a pour but de terraformer a-84 afin de la rendre viable. Actuellement la colonie produit une atmosphère dans des usines de conversion chimique. La colonie regroupe environ 10 000 colons et dépend politiquement d'a-81. Hormis le fait que sa terraformation soit une alternative au surpeuplement d'a-81, a-84 dispose de ressources en minerais suffisantes pour plusieurs milliers d'années. C'est pourquoi on peut également trouver à la surface d'a-84 des colonies minières. Ces dernières appartiennent à des corporations. Actuellement, ces mines produisent suffisamment pour assurer leur rentabilité et pour se développer.

Les colonies minières : Les colonies minières sont une dizaine à la surface d'a-84. Elles regroupent une cinquantaine de personnes dont une quarantaine de mineurs et tout le personnel administratif et technique. Les mineurs sont regroupés en équipes dirigées par un chef d'équipe. Le travail des chefs d'équipes est chapeauté par un prospecteur en chef. Ce dernier ne doit de compte qu'à l'intendant de la colonie. L'entretien de la station est assuré par 4 techniciens ayant chacun un robot pour l'assister et avec lequel il entretient une sorte de symbiose. Les techniciens sont dirigés par un ingénieur qui est le bras droit de l'intendant. A tout ce personnel, il faut ajouter

un cuistot et 3 assistants, ainsi que la secrétaire de l’intendant.

La vie est rude dans ces colonies : la ration quotidienne est maigre, le travail fatigant (chaque ouvrier travail 10 heures par jour) et le confort très sommaire (chacun dispose d’une chambre de 6m²) ; mais ceux qui y travaillent reçoivent en plus de leur paye une parcelle de terrain. Chaque colonie minière a son propre spatioport afin de permettre aux barges de venir chercher le minerai.

Toutes les colonies disposent également d’un système de radio qui permet aux mineurs de communiquer avec leurs familles. En cas d’urgence, une barge d’évacuation est disponible dans le garage de la mine. Tout le monde peut être évacué en 20 min. La barge est activée par une télécommande que porte toujours l’intendant. Les équipes sont renouvelées tous les mois. Chaque mineur dispose ainsi d’un mois de congé pour un mois de travail. Dans les colonies minières, il n’y a que très rarement des problèmes d’ordre : en effet, après 10 heures de travail, la seule attente d’un mineur est de se reposer. Les colonies sont calmes mais leur ambiance est toujours très masculine, voire parfois virile... Il n’est pas rare qu’une bagarre éclate entre deux équipes après que l’une ait insulté l’autre...

Josef GROPLI est mineur depuis 10 ans. Il gagne bien sa vie. Il est célibataire et regarde les jolies femmes avec envie. Il aime la bagarre et en est parfois à l’origine.

La station spatiale

Cette solution au surpeuplement est la première à avoir été mise en place. Elle a été mise en place il y a 400 ans et n’a cessé de se développer. Malheureusement, son développement a été anarchique, aucune loi ne réglementant son expansion. Aujourd’hui, elle abrite 20% de la population du système et ressemble à un immense amas de tôle sans formes. Elle tire ses ressources d’une base de la garde galactique à proximité et de son rôle de porte d’entrée dans le système : en effet, tout vaisseau spatial qui entre dans le système doit être déclaré à la station, est systématiquement fouillé, les marchandises confisquées. Les taxes perçues génèrent une relative prospérité.

Politiquement la station est une région d’a-81, le maréchal de la station fait d’ailleurs partie du conseil des maréchaux. Cependant, jamais un grand maréchal

n’a osé prendre une décision allant à l’encontre de la volonté du maréchal de la station. La station est classée 423. Bien que très sûre en apparence, la station est habitée par des bandits qui ont élu domicile dans les parties abandonnées de la station et qui, la nuit artificielle venue, lancent des raids sur certains quartiers. L’existence de ces brigands est formellement niée par le gouvernement et aucun média ne se risque à en parler ; leur présence est pourtant bien réelle, leurs actions efficaces et leurs cachettes introuvables.

Les brigands

Ce nom générique donné aux marginaux de la station recouvre en fait des réalités tout à fait disparates : certains groupes sont des révolutionnaires qui veulent restaurer l’égalité dans une station vendue à la corruption et à la déchéance. D’autres par contre sont de simples voleurs. Les plus dangereux sont ceux que l’on appelle les zonards ; eux n’ont aucun but dans la vie, ils survivent et répondent à leurs instincts. Ils sont totalement imprévisibles car ils agissent sans raison. La force brutale est leur seule loi. Les zonards sont craints partout dans la station.

5.5.2 Alvande, vieux-Paris bohème

Lorsqu’au cours de la phase d’expansion de la 1^{ère} AG, des émigrants peu scrupuleux ont débarqué sur Alvande, ils y ont trouvé des habitants décidés à ne pas se laisser coloniser. Des combats qui ont suivi, personne n’est sorti vainqueur : grâce à des raids de harcèlement, les indigènes (arrivés à un stade NT2) ont même détruit, avec de la chance, une bonne partie du matériel technologique des envahisseurs, surnommés les Stwaliens. Ceux-ci se sont cependant installés dans des régions mieux défendables et un statu quo hostile s’est instauré pour des siècles (avec tout de même des contacts entre éléments modérés des deux camps).

Durant la 2^{ème} AG, un gigantesque vaisseau de colons, qui ne pouvait atteindre sa destination d’origine, s’est posé avec quelques dégâts sur Alvande. Les rescapés, soignés par les Alvandis — méfiants mais charitables — leur ont fait profiter de leurs connaissances et en deux siècles, Alvande est passée de NT2 à NT4 de façon douce et ordonnée alors que les anciens envahisseurs stwaliens avaient eux régressés à un NT3 laborieux, tout en proliférant en de multiples petits états. L’essor de la planète a donc été bloqué par des guerres de plus en plus terribles menées par les Stwaliens contre les divers pays de natifs et de néo-alvandis.

L'Alvande d'aujourd'hui est un vivant témoignage de cette histoire tourmentée. Des restes d'édifices militaires de tous les types mêlés aux styles de maisons qui, entre chaque conflit traduisaient le besoin de paix des habitants : petits pavillons bas très « cosy » ou fiers immeubles tarabiscotés, comme autant d'œuvres d'art et de défis aux conflits qui menaçaient. Autre forme de témoignage, Alvande est depuis longtemps la planète de la mémoire opposée à la destruction. Par ses vieilles universités, aux bibliothèques enfouies à plus de cent mètre sous terre et par ses artistes, aux œuvres présentées dans des myriades de galeries ou conservées dans de splendides musées répartis sur plusieurs kilomètres de dédales. Alvande reste découpée en multiples états de tailles variées, chacun cultivant sa personnalité, ce qui en fait pour beaucoup un monde très attachant, quoiqu'un peu vieillot et conservateur.

5.5.3 Archazil, techno-verte

Colonisée il y a cinq siècles, Valysto III a été débaptisée et transformée il y a trois siècles en planète de travaux pratiques pour l'Institut Pjood Kwengsteene, devenu depuis la plus fameuse école d'écologistes des dix mille galaxies. Spécialisées dans la valeur ajoutée, les industries d'Archazil sont à la pointe du génie génétique autant que de la valorisation des ressources naturelles ou de la droïque (conception des droïds), de la triche-radio (communication en hyperspace) et diverses autres sciences de haut vol. Les ingénieurs les plus cotés y travaillent dans un décor aussi idyllique que le permet leur type d'activité et partent en vacances dans les contrées semi-sauvages de la planète.

5.5.4 Asrares, fourmilière

Loin d'être la seule cité fourmilière de l'AG, Asrares en représente l'archétype dans l'inconscient collectif. Implantée il y a six siècles sur Y-SWKS VI, sur une île artificielle de la taille d'un continent, elle s'élève à plus de 4.000 m d'altitude. Avec ses 125 milliards d'habitants, c'est la plus peuplée de toutes les villes, bien que vouée à être dépassée par d'autres fourmilières, mieux conçues et donc plus à même de se développer. Elle doit sa notoriété à sa silhouette en forme de vautour si reconnaissable et surtout aux émeutes sanglantes qui ont entaché son histoire. Dirigée officiellement par un conseil municipal élu au suffrage universel, elle possède, hélas, une des administrations les plus corrompues de l'AG. Or,

comme absolument tout doit y être importé, via l'administration, les citoyens ont les plus grandes difficultés à obtenir ce qu'ils désirent et parfois même le minimum vital, d'où les périodiques émeutes qui vont en empirant.

Commentaires

Certaines des émeutes d'Asrares auraient été volontairement provoquées afin qu'on puisse tester en grandeur nature l'efficacité des mesures antiémeutes développées par la Garde Fédérale. Cette information est extrêmement confidentielle, d'autant que ces émeutes ont été déclenchées à l'initiative personnelle d'un haut responsable de l'AG (ou de la Garde), qui n'a pas demandé d'autorisation à qui que ce soit.

Le personnage aurait été rapidement limogé et le scandale étouffé mais les faits sont là ; grâce à lui, les techniques anti-émeutes de l'AG sont parfaitement au point. Certains disent que cela valait bien quelques milliards de morts.

5.5.5 Bagavad, la perle spirituelle

Appelé selon les cas « la perle spirituelle » ou plus péjorativement « l'opium multiformes », Bagavad est un haut lieu mystique et religieux de l'AG. Située sur Od VI, une planète de massifs pelés mais relativement vivable, propice à la méditation, cette ville est un amas désorganisé de temples, séminaires et autres lieux religieux, peuplés par une foultitude de mystiques ou de prêtres cherchant à recruter et convertir les pèlerins indécis venus là chercher la « Vérité ». Certains y voient une sorte de Las Vegas ou de supermarché religieux, où le prosélytisme est plus présent que le spirituel. Ils n'ont qu'en partie raison, car le désert et ce qui semble être une particularité du rayonnement magnétique de la planète apportent réconfort et paix de l'esprit, propices aux conversions religieuses et aux introspections spirituelles. Cette caractéristique attire chaque année à Bagavad des millions de pauvres hères qui pour la plupart tombent entre les mains des inévitables escrocs venus s'installer dans la cité, au grand déplaisir des authentiques religieux.

Commentaires

Des corporations utilisent secrètement Bagavad comme lieu de recrutement. Elles possèdent une ou plusieurs religions qu'elles ont créées ou achetées et convertissent, grâce à un merchandising poussé, le maximum de visiteurs. Une fois correctement endoctrinés, les adeptes sont envoyés dans une « centre de travail mystique » qui n'est en fait qu'une usine déguisée où ils s'acharnent au travail pour la plus grande gloire d'un dieu hypothétique et un salaire de misère.

5.5.6 Castor V, Pavillon des réceptions officielles

Connu son heure de gloire au début de la 2^{ème} AG, ce qui remonte tout de même à environ huit mille ans. Il faut dire que sa zone habitable, limitée à quelques montagnes verdoyantes dominant des déserts de dunes, ne pouvait accueillir beaucoup de monde. Aujourd'hui à demi oubliée, cette planète abrite les résidences personnelles de cinq des « vieux » de la Guilde et le millénaire « Pavillon du Tigre Ailé », vaste palais de réception conçu par un agent Mega doublé d'un architecte inspiré. Bâti sur deux niveaux parfois séparés par un demi étage, tout en mezzanines et en loggias, il permet au visiteur de voir loin, dans toutes les directions, les hôtes qui y déambulent, de se pencher vers les artistes qui s'exhibent au rez-de-chaussée, de dominer l'holomaquette-tridi d'une ville ou d'une région dont on débat, de suivre sans gêne (et sans sonorisation) un orateur se tenant plus haut, etc.

Fait de bois peint, de verre et de papier, le Pavillon n'est que formes simples et harmonieuses afin de mettre les invités dans les meilleures dispositions possibles, ce que vise également la présence d'animaux merveilleux et non agressifs qui errent dans son parc. Castor V avait à la base une flore abondante mais une faune limitée à quelques variétés d'insectes rampants. Les bêtes visibles descendent donc toutes des spécimens qui y ont été acclimatés pour le plaisir des yeux et de l'esprit.

S'il vous est donné d'assister à une discussion importante entre des vieux de la Guilde et de hauts dignitaires de l'AG, ce sera probablement en ce lieu. Des responsables du protocole y régleront tous les déplacements des invités de l'AG et de leur escorte. S'il est malséant de s'asseoir, on se retrouvera dans une salle sans sièges. S'il est diplomatique que les Megas ne donnent pas l'air de dominer leurs hôtes, ceux-ci arriveront par un accès situé un demi-étage au-dessus

d'eux. S'il vaut mieux que Megas et invités ne soient pas sous le même toit, il leur sera possible de dialoguer depuis deux balcons couverts situés face à face, à peine séparés de deux ou trois mètres...

Il est difficile de se faire une idée du gigantisme du Pavillon, fragmenté en centaines de pièces imbriquées. Mais sachez que vous rendre d'une de ses extrémités à l'autre peut prendre jusqu'à trois heures de marche !

C'est nécessaire : il est arrivé que le souverain d'un système de l'AG y vienne avec mille cinq cents personnes de sa suite et cinq cents guerriers comme gardes du corps. Et cette fois, pour ne pas être en reste, le vieux responsable de l'entrevue avait dû mobiliser tout autant de membres de la Guilde : agents administratifs, Megas traînant dans les couloirs du Sanctuaire... L'événement remonte à vingt ans maintenant mais vous pouvez demander autour de vous qui a assisté à la visite du Thogol de Sartrank et vous verrez tous les anciens ressortir avec nostalgie des images d'eux-mêmes, méconnaissables dans les costumes délirants créés pour chacun à cette occasion.

5.5.7 Fomozhu, Palais des géants dans l'espace

« Découverte » il y a de cela sept cents ans, Fomozhu est une des cités les plus étranges de l'AG. Son origine donne lieu aux théories les plus farfelues, car cette ville est une sorte de gigantesque palais construit par des êtres de proportions titanesques, dérivant dans l'espace selon ce qui semble être une route bien établie. On ignore comment elle évite les météorites et les soleils ou quel est le procédé générant les champs de force qui lui conservent son atmosphère artificielle. Le plus troublant est sans conteste l'extraordinaire diversité des architectures et même des tailles des « pièces » qui la constituent. Certaines semblent faites pour des humains, d'autres pour des géants de plusieurs kilomètres de haut, alors que des examens ont révélé des « habitations » microscopiques dans plusieurs de ses murs. Toujours est-il que Fomozhu est maintenant peuplée d'une foule hétéroclite, à l'image de son architecture, surtout des artistes ou des mystiques attirés par l'aura inquiétante et grandiose de la cité. Bien que bénéficiant d'un statut très spécial de par son nomadisme spatial, elle fait partie de l'AG.

Commentaires

Fumozhu a donné naissance à une religion à la quelle semble-t-il s'est convertie la majorité de sa population. Cet engouement mystique récent n'est pas encore important mais pourrait un jour menacer les autorités de la cité errante. Le pape de cette religion est un certain Mliaf Jiker, escroc notoire recherché dans plusieurs systèmes, déclarant avoir été transfiguré par une vision en atteignant Fomozhu. Cet hurluberlu se cache au plus profond de la ville, d'où il dirige ses troupes de doctes illuminés.

5.5.8 Garanxice, cité artiste délabrée

Jérusalem de tous les artistes, capitale des arts et de ceux qui les vénèrent, Garanxice est une cité où la raison s'égaré autant que le corps. Petite par rapport à l'influence qu'elle exerce dans toute l'AG, cette ville n'en est pas moins la plus grande pépinière de talents connue. Tous ses résidents sont des artistes, d'une façon ou d'une autre, ce qui explique son état de délabrement assez avancé et son absence d'autorité efficace. On y rencontre beaucoup d'acheteurs, d'agents artistiques et autres dérivés commerciaux en quête de talents. Le marché de l'art y est étonnamment inexistant, car jugé trop « conformiste et destructeur d'inspiration », pour reprendre l'expression consacrée des habitants de Garanxice. Une fois reconnus ou engagés, les artistes quittent donc la cité des rêves pour rejoindre leur lieu de travail, où ils pourront échanger le produit de leur imagination contre des espèces sonnantes et trébuchantes.

Le reste de la planète, Canibus II, est assez sauvage, les zones les plus accueillantes abritant des villes-résidences peuplées de riches rentiers, réputés peu aimables.

Commentaires

Le plus grand marché de l'art est Niasp, située à environ 500 kilomètres de Garanxice mais suffisamment difficile d'accès pour que les artistes ne soient pas tentés de s'y rendre, ce qui leur évite d'être gênés par sa « non-crativité ». Cette schizophrénie planétaire est entretenue par les agents artistiques et autres marchands d'art qui jouent sur la mégalomanie des artistes pour mieux leur presser le citron et vendre leurs créations plus cher.

5.5.9 Imperia, Just terraformed

Imperia était un monde hostile quoique prometteur. Mais les colons et l'ingénierie de Wistar Ecosofics en ont fait un paradis. Venez visiter Imperia, vous voudrez y habiter, y travailler, y aimer, y être enterré à jamais. Vos vedettes aiment déjà Impéria, comme la diva Talinya Wexx, le furieux pilote B'eb Astero, le génial holoreporter Zep Smay. Venez danser avec eux sur la piste du Zark Bivalent, la boîte la plus « top » de l'AG.

Venez aujourd'hui ... Demain, il sera trop tard, Imperia (comme Galaxum, comme Etwalia, comme UniverAxis) ne sera plus qu'une vulgaire colonie de plus dans l'espace dont les agents revendront les résidences à des gens indécis et désespérément moyens...

5.5.10 Juh'Arddan, L'Exposition transuniverselle

Combien de milliers de mondes dans l'Assemblée galactique ? Combien de centaines de milliers de cultures différentes ? Que ne donnerait-on pas pour avoir sous les yeux un aperçu forcément magistral de cette diversité ?

Tous les deux cents métacycles environ, Juh'Arddan, planète privée appartenant au Comité d'expression artistique et du droit à la différence de l'Assemblée galactique, est en effervescence. Ses trois continents se couvrent d'œuvres architecturales à couper le souffle : cites-pendules de Ditmarazzek, tours impériales flottantes de Bowassè II, palais de glace et de feu de Novarbad I, obélisque liquide d'Oeïaïa, planétoïde sonique de Forgazio et bien d'autres merveilles encore. Les visiteurs sont pour le moins nombreux et entraînent dans leur sillage même ceux que le voyage spatial effraie. Les Vieux de la Guilde en personne n'y résistent pas ! Des familles entières viennent s'installer pour quelques mois, après avoir économisé pendant des années... Car il faut du temps pour faire le tour de tous les pavillons et lorsqu'on pense les avoir tous au moins aperçus une fois (il faudrait une vie entière pour profiter pleinement de chacun), on est pris de vertige en réalisant que l'on a déjà oublié à quoi ressemblaient les premiers pavillons...

Bien entendu, cette foule hétéroclite et dense, ces visiteurs prestigieux que sont tous les hommes d'Etat de l'Assemblée, ces débauches d'inventivité et de technologie... tout est favorable aux contrebandiers et bandits de tout poil.

Alors je voudrais vous dire à tous, Mesdames, Messieurs, que si, pour vos vacances, vous décidiez

d'aller faire un petit séjour par là-bas, eh bien ma foi, cela nous soulagerait véritablement si vous pouviez prendre connaissance avant de partir des signalements de quelques individus que nous recherchons, au cas en gardant un œil ouvert, vous tomberiez sur l'un d'eux et que vous puissiez agir en conséquence... Sans nuire pour cela à votre miss... euh, à vos vacances, évidemment ». Briefing n° 9778 du major Mac Lambert J.A. /ETU

La planète

Unique planète du système AG 26-P, Juh'Arddan est un étonnant résumé des reliefs et des climats de l'univers. Bénéficiant depuis dix mille deux cent sept métacycles (ce qui nous fait remonter aux débuts de la seconde A.G.) de toutes les protections nécessaires, elle n'a jamais eu à subir de colonisation massive, accueillant en tout et pour tout six cent mille fonctionnaires de l'administration de l'AG, travaillant à la gestion des œuvres de tous les artistes (films holo, musique et chanson, sculpture, peinture et bien d'autres domaines encore inconnus sur notre bonne vieille Terre !). Pour une planète de la taille de Neptune, cela représente très peu de monde. Comme par ailleurs Juh'Arddan n'a jamais produit de civilisation, elle semblait toute désignée pour recevoir les signatures artistiques de tous les peuples de l'Assemblée galactique.

Lacs, océans, montagnes, déserts et forêts se déclinent en centaines de nuances et sur de très vastes espaces. Pratiquement n'importe quelle œuvre trouvera un environnement où elle s'intégrera au mieux.

Déroulement de l'exposition peu avant l'exposition, des dizaines de milliers d'hôtels sont construits un peu partout (ils seront rasés après), proposant tous les services et modalités d'accueil que peuvent demander les touristes : atmosphère plus ou moins humide, plus ou moins riche en ammoniac, gravité plus ou moins forte, etc. Le ciel de Juh'Arddan se zèbre de traces de combustion laissées par l'incessant manège des navettes de liaison entre chaque région. Les synthétiseurs d'aliments (spécifiques à chaque espèce) fonctionnent en continu. Les autorités dépêchent des milliers d'unités de contrôleurs, dotés de traducteurs instantanés surpuissants, veillant à ce que tout se passe bien et que l'environnement ne soit pas saccagé. Heureusement, l'exposition ne dure que deux métacycles...

Scénario instantané

Les taupicides

Jod'han Stirloo, Mega et mécano de talent, s'est infiltré parmi les techmechs au service de Deponan : un lieu idéal pour saisir des infos de première main. Mais emporté par son talent, il s'est révélé si brillant que Deponan lui a retiré l'entretien de sa navette personnelle pour le mettre sur la réparation d'une arme surpuissante récupérée sur une épave de la FRAG. Pas question pour le Mega de servir de complice aux crimes de Deponan ! Avertie, la Guilde envoie d'urgence une équipe de Megas au festival pour « tuer » Jod'han, en prétextant une vieille vengeance que l'argent ne pourrait effacer (sinon, Deponan serait prêt à payer). Il faut donc le tuer sans le tuer, en évitant les autres gardes du corps de Deponan et faire disparaître le « cadavre » sans que cela paraisse suspect. Le hors-la-loi ne doit pas imaginer une seconde qu'il a été infiltré, car un autre agent mega vient de se faire accepter dans son équipe... On ignore encore sous quelle identité !

5.5.11 Kooreed'n-Sa-Hayaalitook, Delhi

L'humanité vit sur Hayaali depuis l'aube de l'univers ; c'est du moins ce qu'affirme la religion des Hayaadeens, dont l'histoire remonterait à plus de vingt mille ans. Les historiens de l'AG n'ont pu que difficilement approfondir leur connaissance de Hayaali et sa capitale, Kooreed'n-SaHayaalitook, car la religion locale leur interdit toute étude, considérée comme sacrilège. Les vestiges du passé y attirent nombre de touristes et les Hayaadeens sont très accueillants, tant que l'on respecte leurs coutumes. Les tours operators y ont droit à 8% de perte par an, ce qui veut tout dire...

5.5.12 Lobor, La Ruche de Lobor

Un bar des astéros

Discuter autour d'un verre (ou d'une calebasse ou d'un bambou) est habituel dans la plupart des civilisations de l'AG, même si ce n'est pas universel. Il arrive qu'une coutume locale interdise aux autochtones de boire en public ou ailleurs que chez eux ou encore une boisson qu'ils n'auraient pas personnellement préparée.

En dehors de cela, les estaminets se divisent en trois grandes familles : les bars « ouverts », comme les cafés ou bars à tapas des régions méditerranéennes, les bars « fermés », isolés de l'extérieur par d'épais carreaux et une bonne grosse porte, tels les pubs anglais ou

nordiques et enfin les bars des astéroïdes, adaptés aux habitudes des voyageurs de l'espace. La ruche de Lobar est l'un de ces derniers. Située dans les ceintures d'astéroïdes du système Lobar (entre l'orbite des troisième et quatrième planètes) pour échapper aux tracasseries administratives de Lobar IV, la Ruche offre quasiment tous les services des autres astérobars. En premier lieu, le bar-à-bord : serveurs et serveuses, humanoïdes ou droïdes selon la demande, apportent boissons et en-cas directement dans les vaisseaux, reliés à l'astéroïde par un « pode », long couloir souple antigrav à champs pulsés. Les barmen se déplacent avec virtuosité sur des planches antigrav, tenant leur plateau lui-même antigrav.

Cette formule permet aux passagers de l'astronef de rester à bord, incognito. Les éventuels visiteurs doivent en revanche passer par la salle principale du bar pour se rendre de leur vaisseau à celui de leur hôte. La Ruche possède également l'une des plus vastes chambres à bulles de l'AG : la chambre à bulles est une très grande salle, dont on ne voit jamais l'intégralité car il y dérive des milliers de petites bulles qui dansent dans les éclairages colorés, ne permettant de voir que ses voisins les plus proches. Les consommateurs prennent place sur de petites plateformes antigravs avec sofas et tables basses, qui décollent puis planent au milieu des nuages de bulles. En s'y installant, on indique au droïde de la plateforme son nom ou son pseudonyme, ainsi que le degré de tranquillité que l'on recherche, en général assez bas puisque l'intérêt de cette salle est d'y rencontrer des gens et enfin les affinités recherchées : métier (pilote, prospecteur, artiste), origines (planète ou ethnie), intérêts divers (dernières danses à la mode, histoire de l'AG, etc.). La plate-forme se charge alors de dériver vers ses homologues qui transportent des passagers potentiellement intéressants pour ses clients, qui peuvent lire sur un écran diverses informations (noms, etc.) sur les groupes qu'ils croisent. Que des amis se reconnaissent, que des clients aux passions communes se trouvent au passage des physionomies avenantes et il suffit de demander l'arrimage. Les plateformes se soudent pour n'en former qu'une et les discussions peuvent commencer. Il est possible d'associer jusqu'à six plateformes de huit passagers pour créer des miniclubs improvisés.

La Ruche offre aussi à ses visiteurs les services habituels : bar immense en forme de fleur, au milieu duquel officient des virtuoses du cocktail, dans une ambiance musicale survoltée, tables de tailles diverses,

alcôves plus intimes et, pour les habitués, petites salles privées aux décorations variées mais stables : les clients fidèles de la Ruche aiment retrouver leurs habitudes dans un décor authentique et non une illusion holo ou un caméléoenvironnement polymorphe ! La Ruche de Lobar est d'ailleurs probablement l'établissement de ce genre le plus ancien de l'AG. Même si elle a plusieurs fois été refaite ou réaménagée, aucun de ses propriétaires successifs ne l'a jamais débaptisée. La statue en forme d'oiseau-jokda qui surplombe la piste d'atterrissage est aussi vieille que le bar lui-même, soit près de trois mille ans ! Et c'est sur sa grande table en vrai bois de Lobar que Goohark-le-Râpé, le terrible pirate ganymédien, signa la reddition de son armada face à StyopYeskz, le célèbre champion ashvalunn de chaxzar et ses libres-chasseurs, qui se sont partagés, par la suite, la plus grosse prime du millénaire !

5.5.13 Lonord, technocité des affaires (et des zombis)

Capitale des affaires, Lonord est le poumon économique de l'AG, un dicton disant même que lorsque Lonord tousse, l'AG s'enrhume. Le plus important centre de contrôle boursier de l'AG se trouve dans cette gigantesque mégapole qui couvre un continent entier de Lon IV, avec ses gratte-ciel et ses autoroutes à glisseurs. Toutes les sociétés de l'AG et beaucoup de celles des mondes extérieurs ont au moins un bureau à Lonord, et les plus gros contrats sont traditionnellement signés dans ses murs. Afin de faire tourner cette gigantesque usine à capitaux, des hordes de scribouillards et de tâcherons s'épuisent dans l'ombre sur leurs ordinateurs, travaillant plus de 20 heures par jour. Désireux d'être toujours en forme et surtout d'améliorer le rendement, tous ces gratte-disquette se font greffer des implants cybernétiques et des inhibiteurs de sommeil, ou enlever les paupières et subissent mille transformations onéreuses mais indispensables pour satisfaire leurs chefs. La majorité meurent vite d'épuisement ou disjonctent, atteints du syndrome cybernétique, ne sachant plus différencier l'univers informatique de la réalité et restant à jamais prisonnier de leurs comptes, OPA et autres actions boursières. Ceux qui résistent et attirent, par leur talent, l'attention d'un directeur peuvent accéder au rang envié de commercial, métier bien plus calme où nul implant n'est nécessaire et où l'avenir est doré. Peu obtiennent ce privilège, mais des candidats toujours plus nombreux remplacent ceux qui échouent.

Commentaires

Une antenne officieuse et secrète de L'AG surveille tous les accès à Lonord afin d'y laisser passer en priorité les laissés-pour-compte, les paumés et autres inadaptés sociaux qui ne seront une grande perte pour personne et que l'esclavage cybernétique rendra même utiles pendant un certain temps. Ce contrôle évite que trop de gens valables ne soient tentés par cette vie de fou et ne meurent inutilement et rapidement plutôt que de mener une existence tout aussi productive mais surtout beaucoup plus longue et heureuse. Ces organismes-filtres sont évidemment haïs et combattus par le Syndicat des Directeurs de Lonord.

5.5.14 Mogh, Mal famée, mais visitable

Sur Ophyci IV, deux mondes se tournent résolument le dos : la Hanse des Marchands de la Frange, dont les entrepôts et spatioports occupent les trois quarts du petit continent austral (capitale : Orphy-Urb sect/0 I) et Mogh, l'île équatoriale avec ses mille îlots, gentiment surnommée la Soupe aux Ordures. Pourtant, Mogh n'est pas Pirate Point. S'il s'y fait quelques trafics, ils sont de peu d'importance. Non, simplement, il est vrai que Mogh ne vit que par ses tripots et ses spectacles de bas étage, à la clientèle peu raffinée. Il est vrai également que même la Garde galactique, qui a la responsabilité de ce territoire franc, y envoie ses éléments les moins valables. Il est vrai encore que les règlements relatifs à la sécurité, la pollution et autres y sont allègrement ignorés. Mais en fin de compte, des statisticiens se sont aperçu que la mortalité « accidentelle » n'y était pas plus forte que dans d'autres régions dites « civilisées ». En fait, pour qui a une sale trogne et sait être menaçant, Mogh n'est pas plus déplaisante que bien d'autres cités.

5.5.15 Nod, Déserts au choix

Nod VI n'est qu'un vaste désert. Toutefois, comme elle est assez éloignée de son soleil, certaines régions y jouissent d'une température supportable. Une vie exubérante, datant d'un lointain passé, y a laissé une atmosphère respirable, de magnifiques fossiles et diverses sortes de déserts : de sable, de pierre, de sel, de lave, de végétaux pétrifiés. Quelques rudes habitants y survivent à la lisière du cercle polaire, où l'on peut trouver de la glace pour boire et faire pousser quelques graines qui acceptent encore. Après des millénaires, de germer.

Un tourisme réduit et quelques missions universitaires permettent aux autochtones d'obtenir quelques équipements sophistiqués de base radio, médibloc...

Mais il ne faudrait pas que trop de monde vienne les voir ; car rien ne renouvelle l'atmosphère et celle-ci ne fait que s'appauvrir en oxygène. Faire du feu est un crime, sur Nod.

5.5.16 Novragud, Post-punk

Artentor V s'appelait Nouvelle Grande-Guilderande du temps de sa prospérité, qui a duré du début de la 3^{ème} AG jusqu'à un passé proche.

Puis est venue « l'époque des héritiers », où toutes les familles dirigeant le commerce ont mis à leur tête leur fils aîné, au lieu de passer par les systèmes de concours habituels. Par une malchance peu commune, il s'est trouvé qu'ils étaient tous mauvais en affaires. Après vingt ans de déconfiture économique, les habitants les ont lynchés, avant de sombrer dans la lutte pour la survie dans un monde en ruine. Notons que malgré les excès du début de cette nouvelle ère, les réserves de conserves de la planète pourraient faire vivre (mal, certes) la population actuelle pendant encore un siècle. Certains sont plus optimistes car, disent-ils, « avec le taux de mortalité que nous avons, ça durera probablement plus ».

Novragud attire beaucoup les déserteurs de la FRAG et autres truands psychopathes, qui y trouvent facilement un poste de chef de bande.

5.5.17 Palabelondh, Un zoo-réserve

Etant donnée la diversité des formes de vie existant dans l'AG, la notion de protection des espèces animales est peu développée, sauf sur certaines planètes très concernées par leur patrimoine tant biologique que philosophique et historique. Et lorsqu'une compagnie minière ou chimique débarque sur un monde nouveau, sans habitants intelligents, personne ne l'empêche de saccager la flore et la faune locale. Toutefois, la 3^{ème} AG possède une caractéristique qui joue en sens inverse : son attrait pour l'histoire des premières AG et surtout le mystère de l'essaimage de l'ethnie talsanite à travers l'univers, en des temps où nul être n'avait jamais voyagé dans le cosmos (du moins nul être ayant laissé la moindre trace).

Or, les archéo-chercheurs ont du mal à retrouver aujourd'hui les origines des peuples de l'AG, dont les gènes ont été tellement brassés au cours des quinze

mille années passées. Leur joie est donc grande lorsqu'on découvre une nouvelle planète habitée, même par une colonie oubliée de la 1^{ère} AG, encore plus s'il s'agit réellement d'indigènes évoluant sur cette planète depuis des millions d'années. Mais ces découvertes sont rares, moins d'une par siècle. Et les savants en arrivent à traquer la logique et la chronologie du peuplement des diverses régions de l'univers... grâce aux animaux sauvages, surtout les moins évolués.

Aussi, quand une planète à la faune intéressante est menacée par l'exploitation minière ou l'industrie, les instituts d'archéoinvestigation du système concerné ou de l'AG, s'empressent d'en recenser la faune et la flore, d'en prélever un échantillon viable, c'est-à-dire des dizaines d'individus de chaque espèce et de les transporter ailleurs, en général sur Palabelondh, la planète zoo.

Palabelondh, découverte il y a 2400 ans, est idéale pour cela : gigantesque mais peu dense, elle possède une gravité proche de 1G pour une superficie six fois supérieure à celle de notre Terre.

D'autre part, sa partie émergée est constituée de milliers d'îles de dimensions variées, certaines dotées de mers intérieures. Enfin, sa taille et sa situation spatiale lui confèrent une multitude de microclimats, du plus chaud au plus polaire, en passant par toutes les variantes d'humidité et de sécheresse. Véritable arche de l'espace, le Cœlacanthe, seul vaisseau de ce type financé par l'AG et les instituts d'archéoinvestigation, y amène régulièrement ses concentrés de vie planétaire et peuple ainsi une nouvelle île, une fois celle-ci débarrassée de ses espèces d'origine. Et c'est là que le bât blesse : on a tellement évacué les espèces propres de Palabelondh que celles-ci ne subsistent que sur un nombre de plus en plus restreint d'îles encore vierges. En attendant que, par miracle, des explorateurs découvrent une hypothétique Palabelondh II, des milliers de chercheurs passent leur existence entière sur la planète-zoo. Un métier plus aventureux qu'il n'y paraît : aller chercher des spécimens dans des jungles soigneusement gardées à l'état sauvage coûte parfois la vie à un scientifique distrait ou négligeant sa sécurité.

5.5.18 Pergame IV, Palais de l'Immédiator

A la différence de Tegem III, Pergame est la planète où l'Immédiator : elle reçoit les délégations galactiques et c'est le lieu où s'organisent les grandes réunions et les fêtes qui ponctuent les cycles de l'AG.

Beaucoup de citoyens de l'AG ne connaissent à l'Immédiator que cette résidence, avec son palais sobre mais imposant, surtout célèbre pour ses incomparables jardins. Le climat changeant mais toujours clément de Pergame a amené nombre de médiates à s'y installer, assez loin toutefois du palais, trop pris d'assaut par les touristes et les commerçants qui les exploitent consciencieusement.

Le reste de Pergame IV est parsemé d'administrations de l'AG.

La propriété de l'Immédiator, jardins inclus, couvre une aire vaguement ovale de huit kilomètres sur douze. Le palais proprement dit a été bâti à mi-chemin d'un style vaguement grec ou romain et de celui de l'architecte terrien Gaudi : pierre blanche, tuiles et mosaïques multicolores.

Le corps principal, où peuvent siéger 20 000 délégués et médiates, a plus ou moins l'aspect d'une rose des vents : douze ailes, plus fines à leur extrémité, rayonnent autour de la salle centrale, circulaire et surmontée d'une triple coupole.

Une des ailes, plus longue, donne accès au labyrinthe. Ce second palais, plus petit, aux perspectives déroutantes, est rempli d'escaliers en tous sens, larges ou étroits, donnant sur des agoras, des petites places décorées de dallages aux dessins ésotériques et ornées de bas-reliefs et de statues, de balustrades baroques, de petits temples intérieurs. Les médiates s'y retrouvent pour argumenter et philosopher ou pour préparer des discours en commun. Des scribes et des terminaux y sont d'ailleurs à leur disposition.

Il est impossible à un nouveau venu de s'y retrouver dans ce dédale sans l'aide d'un des guides, les gardes du labyrinthe, surnommés les « poissons pilotes ». Le labyrinthe est strictement interdit à quiconque n'y est pas invité par un médiate en personne.

Les autres corps de bâtiment (administration, résidences des familles des médiates, salles de sport, de jeu, de spectacle, de réceptions, réfectoires, etc.) sont tous du même style mais bas et de petite taille, de façon à se fondre aux grands arbres qui les entourent.

L'Immédiator peut choisir entre six résidences de styles légèrement différents, plus ou moins vastes, plus ou moins austères, toutes reliées par un couloir au transmetteur de matière.

Vous noterez que la pierre utilisée, tirée du sous-sol de Pergame, est sans doute la roche naturelle la plus dure connue dans l'AG. Le palais, édifié à l'apogée de la 1^{ère} AG et bombardé aux atomiques durant la Guerre Blanche et Bleue qui y mit fin, ne porte que quelques éraflures, visibles seulement de près, pour témoigner de cette agression.

5.5.19 Pirate Point ☠, Guerre dans les Marches Oxitones

Cette planète anonyme sert de havre de paix, de lieu de rendez-vous, de bureau de recrutement et surtout de marché à tous les pirates des galaxies. Sa situation spatiale particulière la met à l'abri des représailles armées des forces de l'AG.

Elle se trouve pile au milieu des Marches Oxitones, champ de bataille ancestral des deux Empires Fiblirs. Ce peuple belliqueux est divisé depuis la nuit des temps en deux factions rivales, quoiqu'identiques, dont toutes les actions n'ont qu'un but : l'anéantissement de l'autre.

Seule une parfaite égalité des forces a jusqu'à présent préservé un long et mortel statu quo. Les Marches Oxitones sont donc ravagées en permanence par le conflit le plus insoluble et le plus violent de l'histoire, rendant toute pénétration en leur sein virtuellement impossible.

Les pirates, eux, ont passé un accord tacite avec les deux empires. Ceux-ci leur permettent, en échange d'un important approvisionnement en armes équitable et bilatéral, de se déplacer à loisir dans les Marches Oxitones, pour le plus grand déplaisir de l'AG.

Commentaires

Pour des raisons obscures, les Fiblirs ont toujours refusé les propositions de paix de l'AG, même accompagnées de concessions fabuleuses. Tous les émissaires ont été systématiquement rejetés, quel que soit leur talent de diplomate. Cette situation constitue un problème permanent pour l'AG, qui voit là une de ses limites. Dans ses écoles circule une prophétie disant qu'un jour, un diplomate de génie amènera les Fiblirs à la raison. On attend toujours. Bien que s'affrontant en permanence, les Fiblirs s'unissent dès qu'ils aperçoivent l'aileron d'un vaisseau étranger autre que celui d'un pirate dûment répertorié. Leur fureur est alors décuplée et l'importun est impitoyablement éliminé, les Fiblirs n'hésitant pas à sortir hors des Marches Oxitones pour poursuivre le fuyard.

« Les Marches oxitones, voilà bien notre problème ! Vous connaissez bien entendu la situation militaire et politique là-bas. Peut-être, en revanche, n'avez-vous jamais entendu parler du festival du Crime ? ... Pirate Point, pour sa troisième révolution solaire consécutive, met en place ce gigantesque lieu de rencontre à l'usage des criminels galactiques et autres mafias cosmiques. C'est un endroit où les honnêtes gens n'ont rien à faire, croyez-moi !

En dehors du fait qu'il serait impossible d'intervenir là-bas pour neutraliser tout le monde, il faut comprendre que l'existence de ce rassemblement n'est pas sans intérêt pour nous. Il nous permet, par exemple, d'avoir de précieux renseignements sur les activités de grands criminels dont on a perdu la trace, par l'intermédiaire de quelques agents infiltrés... Parfois, en usant judicieusement du Transfert, ces Megas arrivent même à désamorcer quelques machinations parmi les plus destructrices.

Quoi qu'il en soit et j'en terminerai par-là, si vous pensez, au cours de vos missions respectives, être confrontés à des individus susceptibles d'avoir des informations sur ce qui se trame chez nos amis les criminels, ne négligez aucune possibilité de les interroger, de les ramener vivants au Sanctuaire ou de les livrer à la Garde galactique, si cela vous semble plus facile. Sans nuire pour cela à votre mission, évidemment.

Mesdames, messieurs, je vous remercie de votre attention. Prochain briefing général dans trois jours, à la même heure. Sauf événement vu, comme toujours... » Briefing n° 9770 du major Mac Lambert PP XFDC

Association de malfaiteurs

Pirate Point est un repaire de pirates spatiaux mais aussi de toutes les crapules de l'univers suffisamment riches ou débrouillardes pour se faufiler à travers les Marches oxitonnes.

Une telle concentration de malhonnêteté n'est pas bien sûr sans conséquences. Pirate Point n'est pas un paradis et la durée de vie pour tout séjour prolongé (disons plus d'un mois) est très diminuée. Mais l'union fait la force et cela est vrai aussi pour les criminels ! De l'échange d'informations à l'entraide pour les coups durs, ceux de Pirate Point ont appris à se concurrencer intelligemment et il règne entre eux une espèce de bonne entente cordiale, souvent empreinte de jalousie mais aussi de respect...

Depuis trois révolutions solaires, cette société a instauré un festival du Crime, moment de retrouvailles, de discussions et de transactions frénétiques. L'idée de ce festival est venue au célèbre tueur à gages Deponan-4-SGE de Pe-Nor XII après s'être échappé de la prison où l'avaient enfermé quelques fins limiers de la Fédérale et avoir réussi à rejoindre Pirate Point. Sa capture avait fait l'objet d'une sur médiatisation des gardes responsables de son emprisonnement, qui avaient en outre reçu moult distinctions honorifiques. En guise de pied-de-nez, Deponan avait voulu braquer les projecteurs de l'autre côté, sur les héros hors-la-loi ! Ainsi est né le festival du Crime : vingt jours de rencontres et de tractations, ponctués par la cérémonie de remise des Laserbloks d'or dans les différentes catégories : Assassinat, Chantage, Contrefaçon, Récidiviste, etc. et sous-catégories (le plus violent, le plus original, le plus rapide et bien d'autres nuances encore).

Tout individu désireux de vendre ses services pendant le festival dépose un dossier auprès des organisateurs. Si celui-ci est jugé satisfaisant, le criminel dispose d'un « stand » et d'un local muni d'un générateur d'ombre où il peut recevoir des clients, discuter, marchander...

Les services les plus couramment proposés sont les suivants :

- ▲ Procurer de l'armement / du matériel de contre-sécurité (pour gruger les appareils de détection ou de vérification d'identité).
- ▲ Faire disparaître une cible (possibilité de faire porter la responsabilité à quelqu'un en particulier, d'être

plus ou moins sadique, de simplement faire croire à sa mort tout en la gardant en vie ailleurs, etc.).

- ▲ Procurer des alibis (montages audio, holovidéo, faux témoignages, etc.).
- ▲ Détournement d'astronef.
- ▲ Enlèvement de savants.
- ▲ Contrefaçon multiple.
- ▲ Piratage de réseau informatique (certains hackers sont de véritables vedettes).

Les prix sont variables selon les modalités de chaque demande, la réputation de celui qui propose ses services et les moyens nécessaires à la réalisation du contrat. Bien entendu, des dérapages ont déjà eu lieu : mésententes entre offreur et acheteur, trahisons de dernière minute... Les haines sont alors tenaces, car rien n'est pire, pour un criminel, que d'être victime d'un collègue !

SCENARIOS INSTANTANES

Données d'un donneur

Deponan est un affreux machiavélique. Depuis qu'il a instauré le festival du Crime, il a fait fortune et se paye les services de multiples sociétés d'espionnage privées, pour avoir des informations sur la plupart des criminels fréquentant la manifestation (dont les animateurs sont souvent à son service). Voici une banque de données qui arrangerait bien la Garde fédérale ! D'autant plus que Deponan va trop loin : au cours d'une opération qui tourne mal sur juh'Arddan, en pleine expo, un garde fédéral en civil est assassiné...

La Guilde est contactée.

Les PJ pourront-ils remonter la filière ?

Visitez notre appartement témoin

Les Megas enquêtent à Pirate Point sur un jackeur dangereux pour bien des réseaux informatiques. Ils découvrent qu'il a contacté un certain Maclean d'Erzevan (un industriel mafieux qui a construit trois pavillons à l'exposition transuniverselle). Pourquoi ? Sur place, les PJ découvrent qu'un ambassadeur doit venir visiter les pavillons. Il va sûrement être l'objet d'un enlèvement ou d'un assassinat ! Mais non...

C'est un savant qui va en être victime. L'industriel a piégé ses bâtiments pour organiser une capture discrète en profitant de la diversion créée par la visite de l'ambassadeur. Ce sont les connaissances du scientifique que le jackeur cherche à obtenir.

5.5.20 Pont d'Ofoud, Point de rendez-vous

L'un des fleuves d'Alvande, le Périosdès, se divise juste avant de se jeter dans l'Océan des Mirages pour contourner un grand piton rocheux émergeant au milieu de la plaine. La cité installée là pris le nom d'Eaufoudre, en hommage au spectacle des orages d'été qui frappent le delta du fleuve et la ville elle-même de milliers de griffes de feu bleu et mauve, au milieu des grondements quasi musicaux du tonnerre. Elle n'est reliée au rivage, de part et d'autre, que par deux ponts de cinq cents mètres l'un et l'autre, vieux de plus de dix siècles et qu'il faut traverser pour venir de l'astroport où d'ailleurs à la plus célèbre des villes universitaires. Car le Rocher abrite dix-sept universités, d'histoire, d'archéologie, de langues, de philosophie, d'écologie, etc. La place qui n'y est pas occupée par les écoles est dévolue aux auberges. Jeunes et moins jeunes étudiants logent dans les chambres vastes des étages inférieurs ou sous les toits séculaires des soupentes et s'amusent le soir sur les esplanades ou dans les caves. Aussi, quoi de plus naturel pour tous les anciens étudiants — devenus des hommes de science ou d'affaires aux quatre coins de l'AG — que de se donner rendez-vous au « Rocher » ? De fil en aiguille, la Grand-Place d'Ofoud est devenue le point de rendez-vous de toute l'AG, tant et si bien que deux prospères cités hôtelières se sont édifiées à l'extrémité de chaque pont : Pont du Sud et Pont du Nord. On a même construit, sur le flanc du Rocher, le Pont du Détour, qui contourne Ofoud sans y entrer, afin d'éviter l'asphyxie de la ville, où désormais l'entrée est à péage et le séjour d'une durée limitée en temps (sauf pour les anciens étudiants).

5.5.21 Talminore, Vieille et calme

Talminore a été une prospère colonie de la 1^{ère} AG qui a vécu bon an mal an jusqu'à la fin de la 2^{ème} AG, malgré quelques conflits internes entre divers territoires. Puis, avec la 3^{ème} AG, les routes commerciales ont cessé de passer par Talminore ; ses éléments les plus gourmands de pouvoir ont pris l'habitude de s'exiler vers d'autres cieux plus prometteurs, laissant la vieille planète plongée dans un calme ponctué de fêtes traditionnelles. Les doux rivages de la Côte d'Ochre, sur la mer Paliance, sont le séjour réputé des stars en quête de repos et des médiates surmenés.

Sur le reste du globe, les villes sont parfois séparées par des centaines de kilomètres de collines et de forêts,

ponctuées de villages fantômes ou du marabout d'un ermite.

5.5.22 Tegem III, Forteresse de l'Immediator

Tegem III est le siège secret de la plus haute instance dirigeante de l'AG, l'Immediator. La planète est recouverte d'océans peuplés des créatures aquatiques les plus dangereuses. Une intense activité tectonique y provoque en permanence des tremblements de terre, accompagnés de violents raz de marée. Cette instabilité est aussi responsable d'un profond dérèglement des champs magnétiques et gravifiques, ce qui, sur tout bon calculateur de vaisseau donne une probabilité d'accident à l'atterrissage d'environ 180%, sans l'aide des balises de la forteresse de l'Immediator. Celle-ci est une gigantesque sphère immergée, flottant à mi- profondeur de l'océan afin d'éviter à la fois les tsunamis, les secousses sismiques et autres éruptions. Des systèmes de gravité artificielle, semblables à ceux des vaisseaux spatiaux, préservent la stabilité de ses occupants. Les seuls moyens d'accès à la forteresse sont des barges spatioamphibies guidées par les puissants faisceaux de tractage dont elle est équipée. Si l'on ajoute à cela un système de protection traditionnel par satellites et patrouilles de chasseurs, toute tentative d'abordage est inimaginable.

L'Immediator travaille dans une vaste salle, dont un mur donne sur les étendues sous-marines, parcourues de minuscules poissons attirés par ses lumières et de gigantesques créatures cauchemardesques surgies des profondeurs. Murs-écrans mobiles, bureaux et sièges escamotables lui permettent de se recréer un petit espace intime ou au contraire de discuter un problème avec une centaine de ses agents, les Investigators, en visionnant des images venues de tout l'univers et des données fournies par l'ordinateur central.

Pour les réunions au sommet avec le haut conseil, une salle plus classique, en amphithéâtre, est utilisée. Enfin, les assemblées avec les autres médiates et les délégués des planètes ont lieu au Palais de Pergame.

Un transmetteur de matière permet à l'Immediator de se rendre de l'une de ses deux résidences à l'autre instantanément. Il peut téléporter six personnes par jour ou dix en privant le reste de la planète d'énergie durant vingt-quatre heures.

Commentaires

Suite aux nombreuses attaques tentées contre la forteresse de l'Immédiator, sa conception et son système de défense sont dans leur principe universellement connus et ont inspiré bon nombre de rois, empereurs ou banques au travers de la galaxie. C'est ce que l'on a appelé le syndrome Immédiator, expression s'appliquant par extension à tout bâtiment placé sous l'eau à des fins de protection.

Il existe une planète encore plus dangereuse que Tegem III, tout en restant habitable, il s'agit du fameux Monde de la Mort, où toutes les formes de vie n'ont pour but que la destruction gratuite des autres et donc des colons. A part les quelques rares mineurs qui en exploitent les fabuleux filons, on y trouve des camps d'entraînement de la FRAG et de la Garde Galactique.

5.5.23 Tilburg, centre commercial

Le centre commercial de Tilburg est l'œuvre d'un visionnaire que d'aucuns traitent de fou, le grand Tilburg Simlion. Ce Fradagor (originaire de Fradag VI), marchand comme tous ses frères de race, avait eu l'idée de réunir en un seul endroit toutes les marchandises de la galaxie, dans un self-service facilement accessible. Afin d'échapper à la fiscalité inhérente à toute planète, Tilburg avait fait construire son centre commercial dans un astéroïde minier abandonné et littéralement criblé de tunnels d'exploitation, doté du statut d'extraterritorialité typique de ce genre de lieu. Après avoir remorqué ce bout de rocher avec les pires difficultés, il l'avait aménagé à grands frais en prenant soin de faire payer les travaux par les entreprises et les sociétés achetant le droit d'y installer un comptoir. Grâce à ses talents d'orateur il avait convaincu suffisamment de corporations pour financer les travaux. La famille Tilburg est toujours propriétaire de l'astéroïde malgré quelques difficultés financières survenues lors des derniers siècles. Sous l'impulsion de Tilburg Thaerse, avec l'instauration d'une banque privée proposant des crédits quasiment gratuits et la création d'une des plus vastes salles de spectacle à dix parsecs à la ronde, le centre commercial a repris du poil de la bête. Il reste, encore aujourd'hui, le plus délirant centre de distribution de marchandises de l'AG.

Commentaires

La nouvelle réussite économique de Tilburg est surtout due à l'instauration d'un commerce de marchandises illégales, commerce facilité par le statut d'extraterritorialité de l'astéroïde. Malheureusement, certaines corporations vont un peu loin, notamment en ce qui concerne les armes. On raconte dans les milieux autorisés que des Figglius auraient acheté là un vieux croiseur de la FRAG.

5.5.24 Utop 13/27, Philosophie en cours d'extinction

Officiellement dénommée Proxioniris V, Utop 13/27 a été une intéressante tentative. Voulant éviter l'apathie suicidaire de la 2^{ème} AG, tout en refusant l'esprit de compétition prôné par l'Assemblée Galactique (qualifié de « méthode du plus bas instinctif dénominateur commun »), un groupe de philosophe a lancé l'opération Utop, qui visait à créer un système de pensée aux applications tant sociales que pratiques ou spirituelles, puis à le faire vivre sur un monde entier. Les responsables du projet sont parvenus à faire plancher sur le sujet les plus éminents cerveaux de l'univers connus (de l'AG mais aussi souvent hors AG), puis à convaincre des dirigeants d'empires galactiques ou des chefs religieux de financer la tentative et enfin à recruter des centaines de milliers de colons qui allaient devenir les sujets de leur expérience. Tout s'est bien passé durant les dix premières années, puis de petits défauts mineurs sont apparus. Toujours à la recherche de la perfection, les philosophes du projet y ont alors apporté des modifications, puis d'autres, qui n'ont pas été comprises par les populations. En fait, ces interventions ont détruit l'équilibre originel (aurait-il duré ? On ne le saura jamais...) et depuis, la vie sur Utop n'est que lois et contre-lois, affirmations théologiques réfutées le lendemain et tous ses habitants quittent la planète hormis ceux qui n'ont plus de quoi se payer le voyage. On en est arrivé au stade où ce monde, naguère exemplaire, sombre dans le contrôle policier et l'interdiction d'émigration.

5.6 Voyages dans l'AG QF1-0001

Il existe un grand nombre d'univers dans lesquels les Megas sont amenés à intervenir à bord de vaisseaux spatiaux mais les capacités de ces vaisseaux varient grandement sans compter la taille de l'univers connu ou la densité de son peuplement. Pour aider les Mega Astro (pilote), voici quelques informations valables dans notre morceau d'univers.

Les secteurs

La galaxie est divisée en secteurs mais l'Assemblée Galactique étant plus une fédération qu'un empire, ses membres sont de taille variable, nous avons donc des secteurs plus grand que d'autres, quelques-uns par exemple ne sont constitués que d'une seule planète et de ses environs immédiats, d'autres sont constitués de plusieurs centaines de systèmes solaires et autres...

Cependant, un grand nombre de secteurs, notamment ceux dessinés par l'AG sont « tirés au cordeau » et ont donc des secteurs... cubiques de 10.000 années-lumière !

La vitesse en TL

Sachant que les vaisseaux les plus rapides atteignent une vitesse de 40 années-lumière par heure et que la taille de notre galaxie est d'un diamètre de 100 000 années-lumière, il faudrait 104 jours pour la traverser, à condition de ne faire aucune pause et de n'avoir aucun contretemps dans la dimension TL !

Plus de trois mois à pleine vitesse : un vaisseau de ligne ne mettra pas loin d'une année standard pour traverser la voie lactée.

Vaisseau	Vit.	Exemple
Type 1	40	Chasseurs
Type 2	30	Chasseur lourd, navette
Type 3	25	Cargo léger, vaisseau de plaisance
Type 4	20	Croiseur, vaisseau Cargo
Type 5	15	Destroyer, barge de transport
Type 6	10	Cargo lourd, porte astronef
Type 7	5	Vaisseau monde, Léviathan

Exemple de vitesse des vaisseaux

La navigabilité du TL selon la zone traversée

La vitesse relative du vaisseau est modifiée selon un pourcentage variable en fonction de la compétence du pilote. Un TL parfait permet à un vaisseau de voyager à 100% de la vitesse de son propulseur TL avec un jet d'une difficulté moyenne du pilote (Percevoir +

Pilotage + 2d6 = 17). Un TL difficile permet d'aller à 50% de la vitesse de son propulseur TL

Par point de marge de réussite du jet du pilote (difficulté difficile = 20), augmenter de 10% (soit 60% pour une marge de 1, 70% pour une marge de 2...) Par point de marge d'échec, réduire de 10%. A 0% c'est l'accident !

La vitesse d'approche

Ceci dit, le plus long voyage restant encore l'approche finale en vitesse infraluminique, d'où l'importance d'un pilote qui sache sortir du TL le plus proche possible de sa destination. L'unité de distance est l'unité astronomique standard.

L'unité astronomique

Elle correspond à la distance entre une étoile de type G et une planète située à la distance moyenne correspondant à la plus grande chance qu'une planète engendre des formes de vie évoluées type Talsanite.

Cette distance est de 150.000.000 Km ou 8 minutes-lumière.

Elle est utilisée pour les distances d'approches, à l'intérieur des systèmes solaires ou lors des combats spatiaux.

La position des portails de saut

Les portails de saut sont souvent perdus dans l'espace profond, pour éviter les jalousies des entités AG.

Ils sont placés ainsi en dehors de la juridiction planétaire ou tout simplement à cause des lois de la gravité. Ce serait dommage qu'un portail (une structure physique) s'écrase sur une planète ou disparaisse dans un soleil.

De même, la vitesse maximale d'un vaisseau ne peut pas être atteinte près d'un corps céleste massif. En vaisseau spatial, il vaut mieux faire une grosse distance en ligne droite, sans danger et rapidement, plutôt qu'une petite distance en ligne courbe, sous influence gravitationnelle et très lentement.

Ch. 6 - Les sources d'informations / de communications

6.1 Les archives

Le Mega en mission doit apprendre à ne pas trop se fier aux informations qu'il détient, pas même à celles que la Guilde lui a fournies.

Le temps manque fréquemment au major qui prépare votre mission. L'urgence de la situation prime lorsqu'il s'agit de sauver des gens ou d'arriver sur les lieux avant la FRAG...

Les informations fournies par nos agents, patrouilleurs, fouineurs ou simples contacts non Megas, se limitent alors au problème soulevé. Or le major doit se faire une idée de la situation générale sur la planète ou dans le pays où il vous envoie ! Les renseignements les plus récents, les plus frais, il les tire alors des bulletins d'informations émis par les médias de la planète elle-même puis il les complète avec ceux puisés dans les archives de la Guilde ou les dossiers accessibles de l'AG. Mais tout cela est-il vraiment fiable ? Et une fois sur place, dans quelle mesure pouvez-vous baser vos actions sur les informations de l'holotridi ? Et d'abord, y'a-t-il partout des médias ?

1.1.1.1 Des trous dans les archives

Un archiviste, si bon soit-il, ne découvre pas toujours ce qu'il cherche dans les archives de la Guilde. Il peut s'y être mal pris ou bien l'objet de ses investigations manque réellement à l'appel. Il est bon que vous connaissiez les principales raisons de ces disparitions.

1.1.1.2 Évaporé

Il ne faut pas taxer l'archiviste d'incompétence ou les robots d'entretien de brise-tout. Malgré les qualités des systèmes de conservation et l'atmosphère stérile, certains objets trop anciens finissent par se désagréger sur leur étagère. Aucune impureté ne pouvant passer par les sas des archives, ce sont ces documents et objets détruits qui ont constitué la fine poussière recouvrant les rayonnages des galeries souterraines.

Plus dramatique, d'autres antiquités, entrées aux archives à des époques de moindre surveillance, contenaient leur propre système d'autodestruction,

parfois réglé pour les annihiler un millier d'années après leur activation. Inutile de préciser que les objets environnants profitent en général de ces effets néfastes.

1.1.1.3 Original confié à l'AG

Authentiques originaux, traités signés d'un souverain ancien, les médiates de l'AG ont parfois besoin, pour résoudre un problème diplomatique de grande envergure, de produire des documents dont l'effet sur les foules ou les actuels dirigeants soit déterminant. Or où trouver de telles reliques du passé si elles ne sont déjà dans les archives de l'AG ou des systèmes concernés ? Chez les Megas, le plus souvent.

C'est même une des grandes qualités reconnues aux vieux de la Guilde de suivre à la trace de tels documents et de savoir choisir le moment où, entièrement oubliés mais pas encore définitivement perdus ou détruits, ils peuvent être subtilisés pour trouver place dans les archives de la Guilde. De telles missions de récupération, qui doivent être d'une totale discrétion sous peine de soulever de graves problèmes diplomatiques, ne sont confiées qu'à des Megas très sûrs.

Parfois, l'AG, ayant emprunté le document, « oublie » de le rendre à la Guilde. Si ledit document a été remis à son peuple d'origine, les vieux n'y voient aucun problème, mais... reprennent leur surveillance, parfois pour des siècles jusqu'à ce que l'objet de leur convoitise soit de nouveau perdu parmi d'autres antiquités, chez un marchand ou dans une cave et risque là encore d'être détruit. Parfois aussi, un médiate hostile à la Guilde préfère garder le document dans les archives de l'AG. Les vieux, qui trouvent que l'AG a trop perdu de choses dans le passé, rongent leur frein jusqu'à ce que l'objet en question soit oublié ou le médiate parti et tentent alors de le récupérer. S'il est resté au palais de l'Immédiator, les choses s'arrangent en général avec l'aide d'un médiate ami.

Le palais de Pergame IV recèle quelques points de Transit connus seulement d'une poignée de gens.

Si en revanche le document est conservé dans la forteresse de Tegem III, les choses se corsent, là.

Guilde s'est engagée à ne jamais y mettre de points de Transit. Les Megas doivent donc y jouer les Arsène Lupin, en sachant que le lieu est surtout fréquenté par des médiates qui sauront tout de suite s'ils ont été

« investis » par des Megas en Transfert et crieront au scandale. Pour l'instant, sur trois équipes lancées dans de telles quêtes, une seule a réussi sa mission, en partie grâce à la chance. Notons que les deux autres ont vu leur mission action considérée comme un succès du simple fait qu'elles n'avaient absolument pas été repérées lors de leurs tentatives successives et infructueuses.

1.1.1.4 Censure des vieux

Les vieux de l'AG décident parfois de cacher ou de supprimer un objet classé dans les archives, pour des raisons connues d'eux seuls. Dans de rares cas, ils n'en informent même pas les archivistes et la chose en question continue d'apparaître dans les banques de données alors que des vieux en personne ou des Megas, ignorant ce qu'ils transportaient, sont allés jusqu'à son lieu de création, seul endroit où l'on pouvait aussi la détruire.

Ne pas oublier que les Archives contiennent – théoriquement – une copie de tous les rapports de missions effectués par les agents de la Guilde depuis des siècles. Or, je doute que tous ces rapports soient laissés « en libre accès » à n'importe-qui... La « Censure des Vieux » doit certainement s'appliquer dans beaucoup de cas : certaines informations « sensibles » concernant des hauts personnages de la Guilde et de l'A.G., emplacements et plans de bases ultrasecrètes de la FRAG, schémas de prototypes NT6 expérimentaux, coordonnées de « mondes interdits » voire « d'univers où il vaut mieux ne pas mettre les pieds », etc. Bref, une foule d'informations confidentielles qui feraient le bonheur des traîtres, des espions et des futurs Megas renégats. Beaucoup de rapports doivent donc être « censurés » (autrement dit, certaines informations sont manquantes) et seuls les Vieux devraient avoir accès à tous les rapports de mission complets

Note de Sir Lord FOXHOLE.

1.1.1.5 Abus de pouvoir d'un Mega

Les Megas ne sont pas des anges et parfois, l'un d'eux s'arrange pour rendre une visite aux archives en compagnie d'un archiviste et y subtiliser un objet à l'insu de son guide. Une telle entreprise est rare car elle suppose tout de même de bien connaître les archives, de n'être repéré ni par l'archiviste, ni par les robots de surveillance-incident et de désactiver ou brouiller les filtres de détection du sas de sortie.

A la décharge des deux derniers agents pris lors d'une telle tentative, il faut dire qu'ils essayaient de récupérer un livre de magie pour l'un, une arme prohibée prise sur un renégat pour l'autre, dans les deux cas afin de venir en aide à un Mega retiré en difficulté sur son monde de résidence.

6.2 Archives de la guilde des Megas

En dehors des données archivées informatiquement qui sont très accessibles, ne serait-ce qu'en mode vocal, la Guilde a rassemblé une foule d'informations sous différentes formes et depuis tellement de temps que leur archivage informatique est souvent « original » ou anecdotique, voire inexistant.

En bref, les archives de la Guilde ont les défauts de leurs qualités : si anciennes et si vastes qu'elles contiennent des documents que tout le monde ignore, elles ne livrent leurs secrets qu'après des investigations poussées.

6.2.1 Les traces de 15 000 ans...

Les archivistes du service infos sont des aventuriers au même titre que les agents de terrain. Et parmi eux, seuls quelques virtuoses arrivent, après des enquêtes échevelées, à retrouver toutes les pièces d'un puzzle et à reconstituer avec une exactitude suffisante des événements très anciens ou occultés. Les archives sont séparées en trois grands départements.

Infos et actualités

Lorsque les Megas savent vers quels systèmes ou planètes ils sont envoyés, ils peuvent s'ils en ont le temps se documenter sur leur passé récent. S'il s'agit de mondes technologiques de l'AG, produisant leurs propres émissions, ils auront accès aux dernières infos disponibles. Il est bon de savoir qu'une révolte vient d'éclater dans la ville où l'on va se matérialiser !

S'il s'agit de mondes non AG lointains, la fraîcheur des nouvelles dépendra de l'intérêt que l'AG ou la Guilde des Megas lui portent. Les émissions de notre Terre, par exemple, mettant normalement des centaines d'années à atteindre les antennes de Norjane ou de Pergame IV, un relais triche-radio à été installé aux confins du système solaire afin de faire passer au plus vite ces programmes édifiants par des voies plus rapides. Vous devez tout de même savoir que le délai est de trois à quatre jours. Pour des mondes de la frange ou des planètes NT2 pas spécialement en

observation, ces informations seront quasi inexistantes ou vieilles de dizaines ou de centaines d'années.

Tétraèdre Témoins

Les petits tétraèdres témoins qui s'alignent dans les casiers (sous champs de force) des entrailles du Sanctuaire sont l'épine dorsale de la Guilde. A ce titre, ils sont protégés, répertoriés et leur transport depuis leur case jusqu'à la salle de briefing et retour est fait avec d'innombrables précautions par des petits droïds antigravs spécialisés, surnommés les Nestor. Ne chahutez jamais un Nestor, il possède un paralysant et un étourdisseur électrique pour répondre à une éventuelle agression.

Vous comprendrez qu'il est extrêmement rare qu'un tétraèdre soit confié à des agents qui partent en mission, sauf en cas de force majeure et je ne vous dis pas l'angoisse des malheureux qui en sont responsables.

De même, un Mega qui vient de créer un point de Transit reviendra immédiatement, s'il le peut, poser les témoins sur Norjane.

Contacts

Sur les planètes où un point de Transit est installé en zone « civilisée », vous savez qu'il est dissimulé dans un profond sous-sol dont l'issue donne en général, pour plus de discrétion, sur la cave d'un bâtiment neutre où notre contact exerce une activité de couverture.

Ce contact est le plus souvent un sympathisant de la guilde (non-Mega, donc), parfois un parent d'un agent actif ou encore un ancien Mega qui a choisi de rester utile même une fois « retiré ».

Les infos intéressantes sur cet individu peuvent vous être données par le major qui vous confie la mission. La Guilde tient autant que faire se peut les renseignements sur les contacts à jour : qui ils sont, leur activité, le type d'aide qu'ils peuvent éventuellement apporter. Mais il arrive que, sur des planètes lointaines, un contact qui n'a pas vu passer d'agents depuis des lustres soit obligé de quitter son poste pour une raison de force majeure. Il recrute alors lui-même un remplaçant et envoie un message codé par triche-radio vers Norjane. Selon les raisons qui l'ont forcé à quitter son poste, ce message peut ne jamais partir ou bien le faire non par triche-radio mais par vaisseau et arriver plus tard. Le contact n'est donc pas

forcément celui qu'on attend et manque parfois à l'appel depuis des mois. C'est pourquoi vous devez vérifier sur le tableau d'information de la salle de Transit d'arrivée s'il ne vous a pas laissé un mot ou un avertissement.

6.2.2 Archives matérielles

Holovidéos

Quand cela s'avère justifié, notamment pour des missions visant à rapporter des témoignages, les Megas partent avec des caméras tridi. Leurs prises de vue (et de son) les plus intéressantes sont stockées par un département qui s'efforce de les classer et de les visionner pour ajouter éventuellement quelques informations aux renseignements techniques sur la planète concernée. Cette dernière pratique est contestée : souvent utile, elle peut aussi générer des erreurs graves. En effet, l'archiviste n'ayant pas été sur place et ne disposant que de séquences disjointes, il peut mal interpréter certaines images et donner des indications fausses ou opposées à la réalité.

La plupart de ces documents peuvent être consultés par un Mega depuis sa cabine du Sanctuaire, quoiqu'une partie soit « classifiée », c'est-à-dire réservée aux gens dont la mission est en rapport avec l'info demandée, voire soumise à l'autorisation d'un vieux de la Guilde.

Objets très divers (reliques et pièces à conviction)

Occupant des kilomètres de couloirs et de pièces, ce département mêle aussi bien des salles sophistiquées (où des objets de grande valeur sont conservés en apesanteur et sous des champs de force) que des étagères poussiéreuses perdues au fond de corridors millénaires. Là se morfondent choses non identifiées, armes et costumes, livres et traités, mécanismes plus ou moins entiers et aussi pièces à conviction, c'est-à-dire objets ou manuscrits prouvant la trahison de tel personnage, la légitimité de tel souverain, la complicité de telle corporation dans telle sombre affaire, tout ce qui pourrait servir un jour.

Un inventaire en a bien été dressé il y a quelque trois mille ans maintenant, non par des humains (la Guilde manquant, on l'a dit, de personnel) mais par de petits robots d'analyse automatique. Inutile de dire que les bases de données regorgent de « petits chiffons de couleur indéterminée » qui peuvent être aussi bien de

vrais chiffons oubliés là par les archivistes il y a quatre mille ans que le suaire d'un grand empereur galactique de la 1^{ère} AG. L'atmosphère de ces archives est aussi stérile que possible et il est nécessaire de porter un respirateur pour s'y rendre. Raison pour laquelle la plupart des archivistes préfèrent y envoyer leur holocaméra-antigrav favorite.

Les « agents de terrain » n'ont en principe pas physiquement accès à ces précieuses collections mais il est possible à ceux ayant une grande réputation de convaincre un archiviste de les y emmener pour inspecter un objet précis, utile à leur mission.

Objets magiques

Beaucoup des objets stockés dans les sous-sols du Sanctuaire proviennent de mondes magiques, où ils possédaient divers pouvoirs. L'univers de Norjane n'étant pas magique, ces pouvoirs n'existent pas tant que leurs réceptacles restent sagement sur leur étagère. Ils peuvent toutefois les retrouver si on les ramène dans un monde magique, quel qu'il soit pour certains ou uniquement dans leur univers d'origine pour d'autres.

6.2.3 Les archives du service « M »

La limite en matériel et archives est parfois floue dans la guilde, car certains « outils » sont à la fois des objets utilitaires mais aussi des symboles ou des moyens d'expérimentation.

Qui sait si le dernier objet ramené d'une brèche menant sur QF5-0003 et confisqué par le service « M » n'est pas le fameux Transvisionneur dont on parle sur FabalaXXV comme de la clef du retour périodique des êtres démons ? Sur Norjane, ce morceau d'os est tout à fait inerte mais sur FabalaXXV...

6.3 Archives de l'AG

La rumeur veut que tout le savoir de l'univers et bien plus soit stocké dans les cristaux-mémoires des archives du Palais de l'Immédiator, sur Pergame IV. Comme tant de rumeurs, celle-ci est fautive. Les archives les plus sensibles sont dissimulées au cœur de la forteresse de Tegem III et elles sont loin de couvrir un savoir universel. Le reste est réparti entre les divers grands centres administratifs de l'Assemblée Galactique.

A dire vrai, d'énormes quantités de documents ont été détruites à la fin de la 1^{ère} AG, lors de la Guerre Blanche

et Bleue. Et comme l'époque était à la paranoïa, il s'agissait souvent de documents uniques. Les seconde et 3^{ème} AG ont bien consacré un budget (limité) à la recherche historique mais ce travail n'a jamais été mené à fond. Seuls quelques hauts médiateurs savent où trouver des informations très anciennes : Chez les Megas.

Le chapitre sur lequel l'AG est imbattable, ce sont les données administratives de l'actuelle fédération. Ce qui représente tout de même des informations très précises sur les planètes, leurs ressources, leur histoire « récente » (les deux ou trois mille dernières années), leur population, leurs personnalités marquantes.

Vous aurez, en tant que simples agents, de grandes difficultés à y accéder. Mais si vous passez par les responsables « infos » de la Guilde et moyennant une attente de quelques heures à un jour ou deux, vous pourrez obtenir la plupart des infos publiques ou « pas trop secrètes » sur une planète ou un système. Ces renseignements seront très récents s'ils portent sur des mondes majeurs (par leur activité), au pire vieux de trois à cinq ans pour des planètes secondaires de la frange (trop éloignées pour mettre facilement à jour les données par radio ou même par triche-radio).

Des infos pointues, comme le plan d'une propriété au siècle dernier, peuvent aussi être obtenues mais avec moins de facilité, ces détails étant parfois gérés (et donc monnayés) par des agences de renseignement privées qui, sauf en cas de relations amicales avec la Guilde, gardent jalousement leurs documents.

6.4 L'encyclopédie galactique de l'AG

Depuis plusieurs millénaires, les encyclopédistes de l'Assemblée Galactique compilent le savoir et les connaissances de ses membres. L'encyclopédie galactique est devenue une gigantesque bibliothèque traitant à peu près de tous les sujets imaginables, une base de données astronomique qui permettrait en théorie de faire passer une civilisation du NT2 au NT6 en quelques générations.

▲ Mais bien sûr des considérations éthiques, sociologiques et politiques font que l'encyclopédie n'est pas accessible dans son entièreté à tout un chacun ; il existe des versions réduites de l'encyclopédie développées à l'intention des adhérents de l'AG qui ont besoin de progresser « par eux-mêmes ».

- ▲ Un des arguments les plus forts de l'AG pour l'intégration de nouveaux membres, consiste à accorder le droit de consulter l'encyclopédie et même d'avoir une antenne local sur le sol des futurs membres.
- ▲ Les encyclopédies apparaissent la plupart du temps sous la forme d'un bâtiment équipé de différentes salles de lecture/audition/visionnage reliées à un ordinateur central équipé d'une intelligence artificielle programmé pour aider ceux qui viennent consulter la base de donnée mais aussi pour vérifier les autorisations de ceux qui cherchent à avoir accès à des données sensibles (équipements de la FRAG, construction d'armes, plans du palais de l'Immédiator ...). Les antennes de l'encyclopédie sont considérées comme territoire de l'AG et plusieurs encyclopédistes y résident à la fois pour s'occuper des visiteurs mais aussi pour rassembler les informations locales susceptibles d'être intégrées à la nouvelle mise à jour de l'encyclopédie.
- ▲ De plus les antennes de l'encyclopédie sont souvent des versions simplifiées voir tronquées. Les demandes de précisions nécessitent l'intervention d'un encyclopédiste qui fait une demande au Médiante responsable, dont la réponse parviendra dans des délais plus ou moins long sous forme de fichier codé ; mais le Médiante peut très bien refuser (poliment) la demande.
- ▲ L'intelligence artificielle des antennes de l'Encyclopédie est programmée pour effacer ses bases de données en cas de tentative d'effraction.
- ▲ La base de donnée libre d'accès est consultable par l'intermédiaire du réseau de l'AG mais les informations sensibles ou de NT supérieur à 4 sont toujours sujette à autorisation. Il est impossible de consulter des informations sensibles de l'encyclopédie par l'intermédiaire du réseau. (Mais on raconte que certains pirates très doués ...) De toute façon, les banques de données les plus sensibles ne sont tout simplement pas reliées au réseau.
- ▲ Il existe bien quelques versions piratées de l'encyclopédie galactique mais sans une formation poussée de bibliothécaire galactique, leur utilisation

est difficile. Les versions illégales sont pour la plupart limitées et ne sont, bien sûr, pas mise à jour.

6.5 Les médias

Les médias ne peuvent pas émettre en dehors d'une planète ou d'un système solaire à cause des distances dans l'AG, du décalage dans les émissions et du prix des communications en triche radio.

Pour cette raison, le journalisme s'est répandu dans la galaxie sous forme d'abonnements qui permettent de recevoir régulièrement les nouvelles et des émissions sur des ordinateurs personnels. Il suffit de se connecter sur une « borne info » et de vérifier si le dernier numéro de votre « revue » préférée est arrivé. C'est en quelque sorte une synthèse entre les images télé et les journaux papier. Les groupes de « presse » font donc des « publications » à l'adresse de leurs abonnés à travers la galaxie.

6.5.1 Holoreportages

L'information est, dans l'AG comme ailleurs, le nerf de la guerre, même en temps de paix. Dans les systèmes plus ou moins totalitaires ou certaines théocraties, elle est manipulée par le pouvoir en place et vient renforcer le bourrage de crâne de l'éducation et des associations diverses toutes contrôlées.

Sur la plupart des mondes cependant, l'information mélange les nouvelles réellement intéressantes, le spectacle et les coups de brosse à reluire pour les grosses compagnies commerciales (qui parfois le méritent effectivement). Les gens, selon leur esprit critique, apprennent à lire entre les lignes ou pas... L'accent est beaucoup mis sur les sports, qui à défaut d'être toujours sereins ou fair-play, constituent un ciment entre les cultures si diverses de l'Assemblée Galactique.

Seuls les systèmes où les individus sont très motivés ont des informations fiables, dans la mesure où dès qu'un média trahit sa mission, des groupements se créent spontanément pour monter d'autres médias dénonçant le fautif. En règle générale, vous pourrez vous fier aux infos de l'holotridi pour ce qui est des grands événements, moins pour les petits. Une loi galactique oblige les chaînes appartenant à une compagnie privée à le signaler dans l'image.

Méfiez-vous aussi des systèmes où les médias se font volontiers promoteurs de chasses à l'homme. Vous

pourriez en être les cibles si vous vous faites trop remarquer.

6.5.2 La gazette du soir

La télé-tridi n'est pas présente sur toutes les planètes, pour des raisons extrêmement variées. Un obstacle fréquent est un climat très orageux, qui perturbe trop les liaisons radio. Mais il peut aussi s'agir d'une cause culturelle, comme sur Nouvelle-Grâce (Caccio III), le monde des illusions (où l'on fait plus confiance à ce que l'on raconte qu'à ce que l'on voit) ou bien sur Ferg II (où la République de Demopolis ne jure que par les journaux écrits et refuse tout autre média). La planète Yorine, elle, située loin à l'écart des routes galactiques, se contente de la radio, qui correspond à son niveau technologique actuel.

Sur certaines de ces planètes, l'information peut mettre des jours à se répandre dans un pays. Ne l'oubliez pas, cela peut tout à la fois vous servir ou se retourner contre vous !

6.5.3 Des news de la Terre

Si les planètes « en développement » se comptent par centaines, celles qui comme la Terre sont à l'aube de leur conquête de l'espace ne représentent que quelques dizaines de spécimens. Une partie du public de l'AG, notamment parmi les universitaires (écosphes, historiens, psychologues), s'intéresse à ces mondes en effervescence, parfois même à un seul en particulier. Il existe donc des magazines et des émissions sur « les planètes en développement » et sur la Terre en particulier. Ces documents sont en général ramenés et commentés par les rares observateurs de l'AG ayant obtenu l'autorisation de se rendre sur « Sol III ». Si un Mega terrien a l'occasion de visionner de telles émissions, il verra assez vite qu'elles se divisent en deux catégories.

- ▲ Les plus sérieuses, présentant des images récentes, analysant les problèmes de manière intelligente, sont plus spécialement destinées aux étudiants en écosophie et donc parfois un peu dures à suivre. Notre Mega remarquera d'ailleurs qu'elles sont à l'occasion entachées d'un peu de parti pris. L'observateur de l'AG auteur du reportage est parfois sur Terre depuis longtemps et bien que persuadé de voir les choses de façon impartiale, il finit par être influencé par l'idéologie et la

philosophie du lieu où il réside ou du milieu où il évolue.

- ▲ La seconde catégorie vise surtout les spectateurs de l'AG qui veulent croire qu'ils savent tout sur tout. Simplificatrices à l'extrême, ces émissions ne cherchent qu'à faire passer quelques images assez simples pour être comprises de personnes n'ayant pas envie de réfléchir. Leur but étant en même temps de distraire, la rigueur et la véracité de l'information y passent après le spectacle. Il est donc possible qu'en vous présentant comme terriens, vous tombiez sur un aubergiste fier d'étaler sa culture, qui commentera avec admiration le courage de Jeanne d'Arc repoussant les chars allemands hors de Paris. A vous de voir, selon la psychologie de votre interlocuteur, s'il vaut mieux corriger son erreur ou abonder dans son sens pour ne pas le contrarier.

6.5.4 Média Locaux

Le magazine de la guilde des Mégas

Savez-vous qu'il existe un magazine, édité par l'école de la planète Norjane, destiné aux Mégas ? Cette revue dont le titre en terrien donne : Guide de la Guilde (le « Gégé » en argot Mega) est diffusé sur Norjane et dans les centres de formations de la Guilde. Elle est unique dans sa conception sur QF1-0001 car son support est composé d'éléments issus d'univers parallèles qui ne s'activent que lorsqu'un être ayant le double don de transit et de transfert se concentre dessus ; c'est alors que ce qui apparaissait comme un support vierge révèle son contenu.

A part pour la version numérique, destinée aux archives de la Guilde, le nombre d'exemplaires sur support physique est limité, vu le prix de ces composants spéciaux !

Il est arrivé que, dans des civilisations NT2, un exemplaire du Guide de la Guilde égaré par un agent serve de support à des copies d'ouvrages locaux, devenant par la même un palimpseste sur un support résistant aux ravages du temps, chose précieuse pour une civilisation NT2.

Ce système permet au contenu de l'ouvrage de ne pas tomber sous des yeux indiscrets. De plus, rien de tel pour repérer un faux Mega que de lui passer un exemplaire du Guide pour savoir ce qu'il en pense...

Cette revue contient des informations anecdotiques, des récits et conseils, du bricolage, éventuellement des nouvelles des découvertes effectuées par les laboratoires de Norjane ; en bref, elle parle de la vie des Megas et est écrite par d'autre Megas.

C'est plus qu'une revue, c'est un des éléments qui rappelle aux Megas qu'ils font partie d'une organisation, d'une grande famille, qu'ils ne sont pas seuls, que d'autres agents partagent leur expérience. Le GG est un des ciments de la Guilde.

Une bonne partie du contenu de la présente Encyclopédie a déjà figuré sur un des anciens numéros du GG.

Les colporteurs

Lorsque vous doutez des informations officielles, ne manquez pas de vérifier s'il n'existe pas des circuits parallèles. Des bulletins clandestins peuvent circuler, des orateurs transmettre des nouvelles moins déformées, pour une audience restreinte réunie en un lieu discret. Dans ces deux cas, il vous faudra trouver ces sources de savoir et vous en faire accepter, ou pratiquer quelques Transferts pour gagner du temps. Bien évidemment, ces infos pouvant être aussi déformées, il vous faudra trier tout cela !

Mega Hanch, sans doute tout cela est nouveau pour vous mais les medias de l'AG sont centrés sur la télévision holographique « 3D » et l'AG possède aussi ses « Paparazzis » qui n'hésitent pas à piloter une camera antigravitée pour arriver à leur fin.

Aussi, pour élargir les possibilités, nous avons mis à votre disposition des identités journalistiques différentes c'est à dire envoyé par différents employeurs :

▲ « *Le Triche Science* » une revue pseudo scientifique un peu racoleuse (plus approximative que la revue française « science et vie »)

▲ « *Galaxie* » qui est déjà beaucoup plus sérieux mais pas uniquement centré sur la science (type « le monde » en France)

▲ « *Eveil* » est une revue mystico religieuse qui a été lancée par un groupe d'Ilmaniens (talsanite muets mais télépathes qui doivent réapprendre à parler-leur culture est assez déroutante pour les non ilmaniens). La curiosité que suscite cette publication est égale à celle dont fait preuve ses journalistes -qui ne sont pas tous Ilmaniens !

▲ « *Univers* » revue scientifique par et pour les scientifiques (en France sur sol III, elle serait proche de « la recherche »).

Sachez que vous pouvez être plusieurs à travailler pour la même revue, qu'il est fréquent de travailler comme « reporters AG mercenaire pigiste » (« RAMP ») envoyé par les uns ou les autres et qu'il est de coutume dans l'AG de s'entraider pour les « reporters AG » (« RA »), à distinguer des « reporters entités » (« RE ») qui ne travaillent que dans leur monde.

(Archives du Major Turbop, Extrait de briefing d'une mission d'enquête sous couverture journalistique)

6.6 Le réseau galactique

6.6.1 Déploiement

Le premier réseau de relais de communication a suivi l'expansion de l'Assemblée Galactique. Le détournement de son utilisation à des fins économiques et guerrières lors de la 1^{ère} AG, puis le désintéressement et l'abandon des relais lors de la deuxième, sont une des causes de leur effondrement. Une triche-radio n'est pas un gros appareil, la réception et l'émission de messages ne demandent pas une abondance de mécanismes. Cependant, le triage des informations, leur codage, tout le traitement des données, nécessitent la présence de relais avec des ordinateurs puissants. Le réseau de relais de communication de l'AG ressemble donc plus au réseau Internet qu'à un réseau téléphonique.

Les relais sont répartis dans tout l'espace de l'AG. Une planète membre de l'AG doit être minimum au niveau NT5 pour être connecté au réseau AG. Des relais existent pourtant près de planètes moins évoluées, comme la Terre. Installé aux confins du système solaire, il permet de faire passer les nouvelles pour ce monde qui intéresse fortement l'AG (et la Guilde). Certaines régions du réseau AG sont plus actives que d'autres en raison du nombre de relais, de leur proximité et des ordinateurs interconnectés. L'univers est grand et il faut du temps pour que les informations traversent certaines parties du réseau pour arriver à leur destination. Souvent quelques minutes pour un système voisin et parfois des mois avant d'être capté par un relais situé à l'autre bout de l'univers ! Les régions de l'univers situées dans les zones de faible densité stellaire sont plus isolées, le réseau y est plus

lent, quand il existe. Les tempêtes dans la dimension TL peuvent couper momentanément les connexions.

Certaines entités AG ont refusé d'être connectées (raisons multiples envisageables). Des relais y existent quand même, mais ne font que relayer les informations entre deux autres entités plus lointaines. Ou permettent aux plus hautes autorités de l'AG seulement de s'en servir (y compris la FRAG). Dans bien des cas, seul l'astroport est connecté et donc seuls les officiels de l'AG ou les triche-voyageurs.

6.6.2 Utilisation

Le réseau est potentiellement très puissant, quand il fonctionne et qu'il est bien renseigné ... Le réseau de l'AG étant une sorte d'Internet galactique, les informations circulant dans ce réseau sont très variées. Elles vont du simple signal code radio aux transmissions holographiques interactives. La véracité des informations véhiculées par le réseau AG est plus que sujet à discussion. Dans certaines parties de l'univers, il est surnommé « le réseau des mille mensonges ». De plus des « virus » ou « couleuvres » sont apparus dans le réseau comme à l'occasion de la tentative hégémonique de « l'Ordre nouveau ». Les informations diffusées étant bien moins fiables que notre Internet, rien ne vaut l'expédition d'une équipe de Megas.

De nombreuses entités AG ont développé des systèmes d'intelligences artificielles pour se protéger ou manipuler les données du réseau AG à leur avantage. Des factions/êtres/IA peuvent en brouiller un secteur. La destruction d'un ou plusieurs relais coupe le réseau. Une division spéciale de la garde galactique est dédiée à son entretien et à sa police. Une brèche peut empêcher le fonctionnement du réseau, indiquant que l'univers connecté par la brèche ne possède pas les lois permettant l'existence d'une triche-radio. Certaines expériences auraient prouvé que dans des régions particulières de l'AG, il serait possible d'effectuer des téléportations par l'intermédiaire du réseau AG mais cette information est peut-être un des nombreux bobards véhiculés sur le réseau ...

6.6.3 Univers virtuels

Plusieurs univers virtuels sont accessibles à partir du réseau. Pour s'y connecter, il est nécessaire d'être proche du système qui héberge l'univers virtuel, sous peine d'avoir un temps de réponse exécrable ; ordinairement, il est préférable d'être dans le même

système solaire pour pouvoir se connecter dans de bonnes conditions.

6.6.4 Double numérique

Cependant, il existe une alternative qui nécessite un univers virtuel très puissant, un « Numériseur biologique ». Il prend un cliché du réseau synaptique d'un être afin de l'émuler dans une réalité virtuelle évoluée. Le corps de l'être est émulé de façon plus sommaire mais si les bons paramètres sont entrés, il peut être augmenté ou adapté à l'univers virtuel.

Cependant, s'agissant d'une technologie NT7, elle est difficile à maîtriser. Et oui ! Très peu d'univers virtuels sont capables d'émuler un être virtuel dans toute son intégrité mentale. Dans QF100001, le numériseur biologique est, soit une relique d'une civilisation plus avancée que l'AG, soit un prototype qui ne permet qu'une numérisation approximative de l'être original.

Ceci dit, avec un tel appareil, il est possible de numériser une version virtuelle d'un être et de l'envoyer dans un univers virtuel ; Il est autonome et fait (en théorie) ce qu'il a à faire dans l'univers virtuel puis repart à travers le réseau pour rendre compte de ses actions. Cela peut prendre du temps. Par exemple : 4 jours pour envoyer le gros fichier dans l'univers virtuel qui se trouve à l'autre bout de la galaxie, plus 3 jours pour effectuer les recherches ou les actions sur l'univers virtuel plus 4 autres jours pour ré expédier le fichier, soit 11 jours) pendant lesquels l'être à le don d'ubiquité virtuel, ce qui peut aboutir à des situations délicieusement complexes comme une copie qui ment à son original pour des raisons qu'il ignore l'original (piratage, changement d'avis, volonté de continuer à exister individuellement ...). L'original ne sait pas ce qu'a fait sa copie (théoriquement conforme ...) dans l'univers virtuel avant son retour.

Il reste aussi le problème du moyen de réintégrer les informations collectées ce qui pourrait se passer sous une forme de fusion mentale (avec risque d'altérer l'original par des éléments cachés dans la copie ou même par la volonté propre de la copie !). Presque aussi jouissif que les problèmes de transfert, mais plus aléatoire !

6.6.5 Le Mega pony-express

Quand pour certaines raisons, le réseau ne passe pas de lui-même (dans les parties de l'AG où le réseau a été déconnecté, piraté, ou dans des régions de densité faible, sur des planètes réfractaires à cette technologie,

ou tout simplement dans un univers parallèle), les messages sont portés entre deux points par une méthode plus rudimentaire. Le système ressemble à ce qui se faisait dans le grand Ouest avec le pony express. Avec des aventuriers faisant le relais pour amener les nouvelles contre tous les dangers. Navigant entre des postes relais éloignés, petits villages perdus dans l'univers, les messagers tentent de livrer le plus vite possible leur colis. Les nouvelles et les courriers sont stockés dans des petits coffres à données (ou « malles »). Convoyées entre les mondes, les malles sont branchées à l'arrivée au réseau local. Les Megas étant des messagers, il arrive que pour une malle importante, on leur confie une telle mission. L'entreprise en charge de cette activité s'appelle le stellar-express.